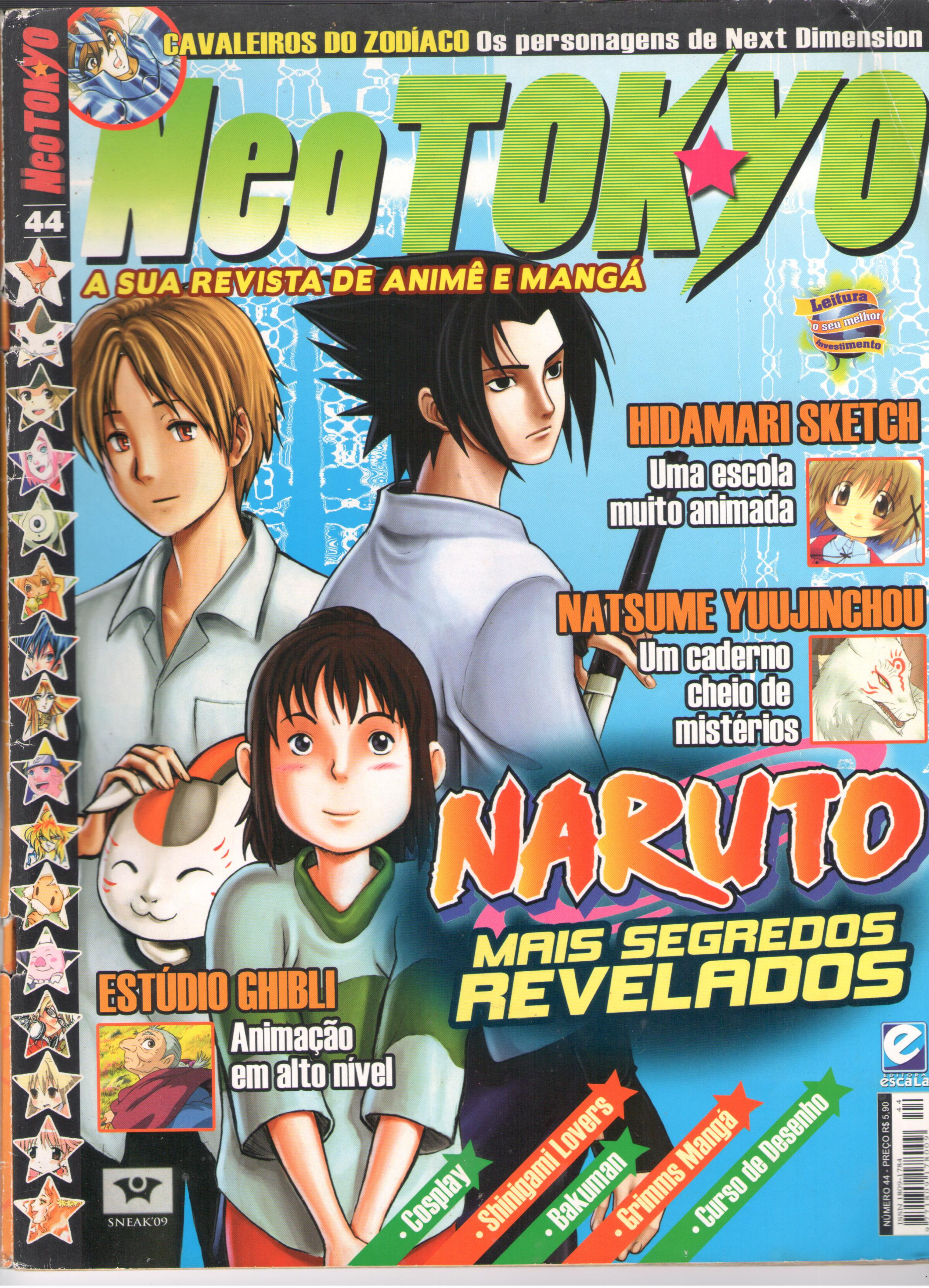


NeoTOKYO
44

CAVALEIROS DO ZODÍACO Os personagens de Next Dimension

NeoTOKYO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

Leitura
o seu melhor
investimento

HIDAMARI SKETCH

Uma escola muito animada

NATSUME YUUJINCHOU

Um caderno cheio de mistérios

NARUTO

MAIS SEGREDOS REVELADOS

ESTÚDIO GHIBLI

Animação em alto nível

- Cosplay
- Shinigami Lovers
- Bakuman
- Grimms Mangá
- Curso de Desenho

SNEAK'09

EDITORA ESCALA
NÚMERO 44 - PREÇO R$ 5,90
ISSN 1809-1784

mercado editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca **Projeto Gráfico:** Usina de Artes **Diagramação:** Marcial Balbás **Tratamento de Imagem:** Balbie McLove **Coordenadora de Produção:** Amaruk Seta

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Número 44, ISSN 1809-1784

Editora escala
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - **Diretor:** Sandro Aloísio **Pré-impressão:** Cintia Karina dos Reis **Produção:** Fernanda de Macedo Alves Guedes e Rosana Ascenção **Revisão:** Bruna Baldini de Miranda

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br - Paulo Sérgio de Moraes, Jussara Santos de Sousa e Adriana Siqueira Leal (tráfego) Fax: +55 (11) 3855-2132

COMUNICAÇÃO: Patricia Filgueira **Assessora de imprensa:** Júlia Furquim

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: +55 (11) 3855-1000 Fax: +55 (11) 3857-9643
atendimento@escala.com.br

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL COORDENADA PELA PRÓPRIA EDITORA.

Filiada a
ANER

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE
A revista Neo Tokyo é impressa com emissão zero de poluentes.
OCEANO
IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Nós temos uma ótima impressão do futuro

Editorial

Eaê amigos da Neo Tokyo? Mais um mês se passou e nos encontramos novamente aqui em mais um número fresquinho da NT. Como sempre fazemos, aproveitamos esse espaço para lembrar a importância da opinião de vocês. Não deixem de nos enviar cartas, e-mails ou recados. Graças a eles poderemos definir quais rumos a Neo Tokyo deve tomar, ok?

Falando dessa edição, mais uma matéria da série especial de Naruto, que responde às principais dúvidas dos leitores a respeito da obra. Temos ainda Natsume Yuujinchou, um anime muito bacana que usa e abusa do sobrenatural japonês; e Hidamari Sketch, uma série que retrata de uma maneira ímpar o cotidiano dos jovens.

Acha que acabou? Claro que não: a segunda parte da matéria sobre Cavaleiros do Zodíaco: Next Dimension; o retorno de Grimms Mangás com novas histórias que irão emocionar e divertir a todos; um especial sobre Estúdio Ghibli, que levou a animação japonesa a um novo nível e ainda matérias sobre uma das principais escolas de mangá do país, Shinigami Lovers, Bakuman (o novo mangá dos criadores de Death Note), Chrono Trigger e muito mais!

Nunca é demais lembrar as nossas seções fixas de curiosidades, músicas, novelas e outros temas ligados à cultura pop japonesa. Não perca tempo, comece a ler sua NT agora mesmo e até a próxima.

Junior Mendes Fonseca
Editor Responsável
http://twitter.com/junior_fonseca

>> IMPERDÍVEL!

HAYATE NO GOTOKU
A vida de um mordomo inicialmente pode passar a impressão de ser cercada de luxo e comodidade. Porém isso não passa apenas de uma mera ilusão, pelo menos se você estiver na pele de Ayasaki Hayate. **Na NT 43.**

NEWPOP
Nesta edição a Neo Tokyo entrevista Juliana Freire, uma das diretoras da NewPOP Editora, que em janeiro completou dois anos de atividades e vem conquistando aos poucos um espaço considerável entre as editoras de mangás no mercado brasileiro. **Na NT 43**

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
►**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

O vencedor é sempre amigo da paz. (Carl von Clausewitz)

Atendimento ao leitor

Para informações, sugestões, elogios ou reclamações, o atendimento ao leitor esta disponível de segunda a sexta-feira, das 8h às 19h.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: atendimento@escala.com.br

Edições Anteriores

Adquira as edições anteriores de qualquer revista ou publicação da Escala (sujeito à disponibilidade de estoque). Telefone: (11) 3855-1000
Site: www.escala.com.br

Assinaturas

Assine as revistas da Editora Escala e receba os exemplares com toda comodidade, em seu endereço.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: assinatura@escala.com.br
Site: www.assineescala.com.br
(consulte os títulos disponíveis)

Trabalhe na Escala

Preencha o formulário no site:
www.escala.com.br/cv.asp

Editora Escala
Presente em sua vida

NeoTOKYO

Fale com a redação

Contato direto com a redação da revista para que você nos envie sugestões e comentários.
Telefone: (11) 3855-1000
Endereço:
Avenida Profª Ida Kolb, 551
Casa Verde – CEP 02518-000
São Paulo - SP
E-mail:
atendimento@escala.com.br

Para anunciar

Telefone: (11) 3855-2116
E-mail: publicidade@escala.com.br

índice

16

Hidamari Sketch

Recém admitida na Yamabuki Koukou, uma escola de ensino médio voltada as artes, a "pequena" Yuno terá de se mudar da sua cidade natal e tentar arranjar uma moradia num local próximo à instituição de ensino. Por sorte, Yuno conseguirá uma vaga num apartamento bem perto do seu novo colégio; mais precisamente, exatamente em frente a ele.

12 - Natsume Yuujinchou

Um caderno cheio de nomes de youkais pode parecer divertido, mas Takashi Natsume logo percebe que esse item valioso pode lhe trazer também muita dor de cabeça.

24 - Naruto: Duvidas Frequentes Parte 2

Confira a segunda parte da matéria com as dúvidas mais comuns de Naruto!

28 - Shinigami Lovers

30 – Bakuman

32 - Chrono Trigger

A produtora Square foi uma das principais responsáveis pela popularização do gênero RPG pelo mundo, junto com a Enix. Quase todos os RPG lançados pela empresa eram considerados jogos excelentes, geniais. Quando a empresa resolve montar um "Dream Team" para criar um RPG sobre viagens no tempo, o sucesso era, no mínimo, esperado. Tornou-se um dos maiores jogos de todos os tempos, Chrono Trigger.

36 – Cavaleiros do Zodíaco

41 - Como virar um desenhista de manga no Brasil?

Inspiração, talento, força de vontade? O que é preciso para ser um desenhista de quadrinhos no estilo japonês em nosso país?

46 – Grimms Mangá: Novas Histórias

48 - Estúdio Ghibli

Alto Padrão de Cinematografia Japonesa Contemporânea

05 – AP Insider
06 – Caixa Postal
08 – Fan Gallery
10 – Mural
56 – Zucker
58 – Consumo
59 – Model Sheet
60 – Curiosidades
62 – Ensino Básico NT
64 – Dublagem
65 – Play (Letra)
66 – Tokusatsu
68 – Play
70 – Live Action/Dorama
72 – Cosplay
76 – Fanfic/Conto
78 – SHOP/Vitrine
80 – Nippon
82 – Foto

Review: *As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.*

Anime Pró *Insider*

Por Equipe Anime Pró

Nova ENQUETE adicionada: títulos de mangá

Está rolando uma nova enquete no site sobre títulos de mangás. Queremos saber dos leitores como eles preferem os títulos lançados no Brasil. Como a questão pode ser meio complicada de entender, daremos 3 opções e colocaremos exemplos:

1- Títulos totalmente em português

São mangás que possuem um nome em japonês e, por algum motivo, foram totalmente traduzidos no Brasil. Podemos citar mangás que ficaram conhecidos por um nome que acabou vindo da dublagem como Samurai X, Sakura Card Captor e A Princesa e o Cavaleiro.

2- Título em Japonês com subtítulo em Português

São mangás que usam o nome japonês, que é o mais conhecido, e somam a ele uma adaptação. Nesse caso temos mangás como KareKano – As Razões Dele, Os Motivos Dela, Sunadokei – O Relógio de Areia, Blade – A Lâmina do Imortal e Vampire Kisses – Laços de Sangue.

3- Títulos completamente em Japonês

São mangás que, mesmo tendo uma tradução para o português, mantêm seus títulos originais. Como exemplo recente, temos Full Moon o Sagashite e Futari H (ou ecchi), que possuem palavras que não são facilmente identificadas pelo leitor médio.

Essa enquete é muito importante para sabermos se os leitores querem que os títulos sejam traduzidos ou mantidos no original. É importante! Lembrando que se o título do mangá é em inglês não há motivo para traduzi-lo, pois deixá-lo em inglês foi opção do autor. Ninguém aqui espera que se traduzam coisas como Um Pedaço (One Piece), Água Sanitária (Bleach) ou mesmo Beijo Paraíso (Paradise Kiss).

Deem sua opinião na enquete, acessando www.animepro.com.br.

AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

CAR AND DRIVER

A emoção de dirigir todos os carros do mundo

Só a CAR AND DRIVER conta com acesso irrestrito a uma rede mundial de informações que cobre Estados Unidos, Europa, Ásia e América Latina, além, é claro, de todas as novidades aqui do Brasil.

NAS BANCAS

Leitura
o seu melhor
investimento
HONDA CITY x VW POLO I-MOTION
VEJA O TESTE COMPARATIVO DAS DUAS NOVIDADES
CAR AND DRIVER
20
VENTANIA!
PEGA DOS sem-teto
Corvette (430 cv)
Z4 sDrive (306 cv)
Boxster S (310 cv)
EDITORA escala

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

MAGIAS E TRANSFORMAÇÕES

Olá pessaol da NT! Meu nome é Pamella, apesar de conhecer há pouco tempo, gostei muito da revista. Estão de parabéns! E eu queria que na próxima edição vocês falassem dos animês envolvidos com magias e trasformações, porque eu acho muio interessante essas coisas de se transformar em fadas e outros tipos de criaturas mágicas. Ah! Gosto muito do Naruto e da Hinata e gostaria de saber mais sobre eles!

Pamella Kassandra de Oliveira Paiva – Por email

Oi Pamella, tudo bem? É difícil não gostar de Naruto né? Ainda mais desses dois personagens que dariam um belo casal. Sobre seu pedido, é uma pauta bem interessante, falar de mangás e animes que tenham essas características. Daria com certeza para fazer uma edição inteira sobre o assunto, pauta anotada, pode deixar que vamos pensar em algo bem legal.

PAIXÃO POR ANIMÊ!

Olá, meu nome é Stephanie e tenho 13 anos. Sou apaixonada totalmente por todos os animês do mundo, mas os meus prediletos são Gundam Wing e Cavaleiros do Zodíaco e seria ótimo se vocês publicassem uma matéria imensa desses dois animês. Queria dizer que adoro essa revista e que logo mandarei meus desenhos também. Espero que meu pedido seja concedido. Obrigada.

Stephanie Christie P. de Almeida – Por email

Olá Steph (podemos te chamar assim?). Aqui na redação todo mundo adorou sua cartinha e seu gosto também. Cavaleiros e Gundam Wing são séries bem bacanas que já ganharam (e no caso de CDZ ainda ganha) um espaço aqui na NT. Acho que esta na hora de fazer uma nova matéria sobre Gundam né? Fique de olho!

PEDIDOS

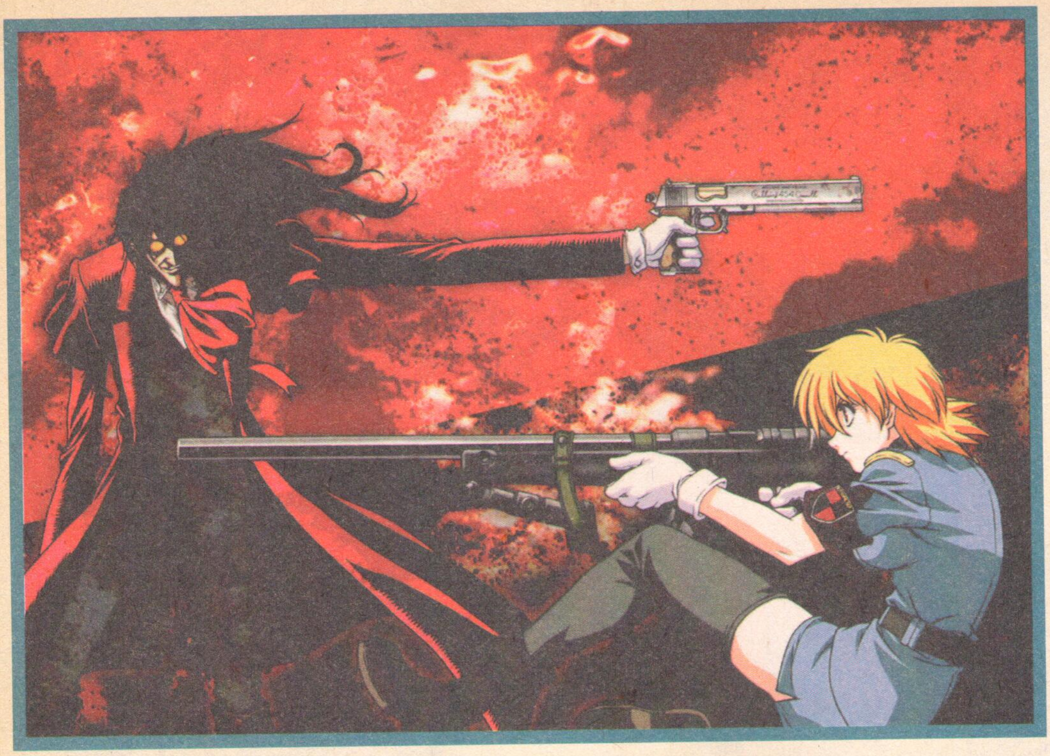
Oi galera da NT!! Gostaria que vocês fizessem uma matéria sobre Rosario + Vampire e sobre Hellsing, que no momento estou assistindo no Animax, e se possível, uma matéria sobre o novo FullMetal Alchemist: Brotherhood, eu adoro o trabalho de vocês e espero que a revista cresça ainda mais!

Bruno Ricardo – Por email

Grande Bruno, tudo certo por aí? Seus pedidos estão anotados, mas já avisamos que a fila de matérias está grandinha. Hellsing está na frente, pois faz tempo que estamos devendo algo sobre essa série. FMA já esta na nossa lista, o pessoal está pedindo bastante também, e fora isso, tem gente aqui na redação que é alucinado pelo Alquimista de Aço.

PARA IR PRA REVISTA!

Oi pessoal da NT! Meu nome é Thais e tenho 14 anos, comecei a curtir animês a pouco tempo, e no começo do ano passado olhei uma NT antiga no supermercado, lóico que eu comprei, fiquei durante uma semana indo pra cima e pra baixo com aquela revista, não largava ela de jeito nenhum...e apartir daí comecei a comprar todo mês. Queria agradecer pelas maté-



No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

rias da NT 39 dos 1ºs animês no Brasil e de School Rumble, também quero pedir uma mega matéria de NANA.

Thais Genaro – Por email

Oi Thais, ficamos muito contentes em saber que você gostou da edição 39. Em todas as edições, tentamos trazer um mix de matérias, direcionado para os mais variados gostos. Já tivemos NANA em edições anteriores, mas como o mangá continua sendo publicado no Brasil, é bem capaz de trazermos mais alguma matéria sobre essa série.

MAIS HXH!

Olá pessoal da NT! Meu nome é Felipe, e sou fã assumido de vocês. Coleciono a revista desde a edição 13, mas apesar disso, nunca escrevi para vocês. Tirei esse tempinho para fazer alguns pedidos especiais que eu espero que vocês atendam: uma matéria sobre a saga Greed Island de Hunter X Hunter, que é muito boa, e se possível, um pouquinho sobre a saga Chimera Ants também, que apesar de incompleta, é igualmente boa. Também peço a vocês uma matéria especial sobre Soul Eater, que é um animê maravilhoso. Também uma matéria sobre as definições de "Shinigami", já que cada vez mais animês tratam desse assunto. Também gostaria de fazer uma sugestão: sei que a capa de Naruto é usada para chamar a atenção para a revista, mas toda edição já é demais. Não se enganem, adoro o animê e o mangá, mas tem uma hora que chega ao limite. E um último pedido: por favor, publiquem meu e-mail!

Felipe Felix Silva - lipinho_felix@hotmail.com

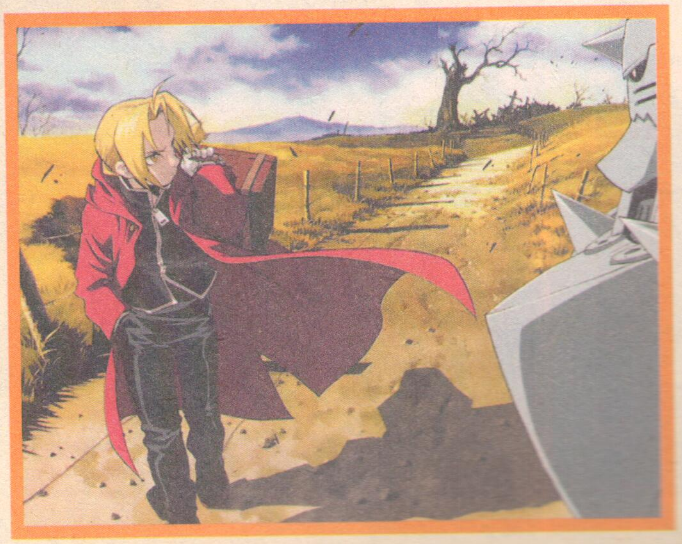
Oi Felipe, tudo certo? Pode ficar tranqüilo que iremos trazer novas matérias sobre Hunter X Hunter, há algumas séries (como FMA, HxH, Dragon Ball, Naruto entre outros) que faz tanto sucesso entre os leitores que sempre acabamos fazendo mais matérias sobre eles. Sobre seus outros pedidos, Soul Eater está fazendo muito sucesso entre nossos leitores, pode ficar sossegado que logo traremos um especial sobre ele.. Já sua outra dica, a matéria sobre Shinigami é um tema que pode render uma ótima matéria. Valeu pela dica!

NÚMEROS ATRASADOS DA REVISTA NT

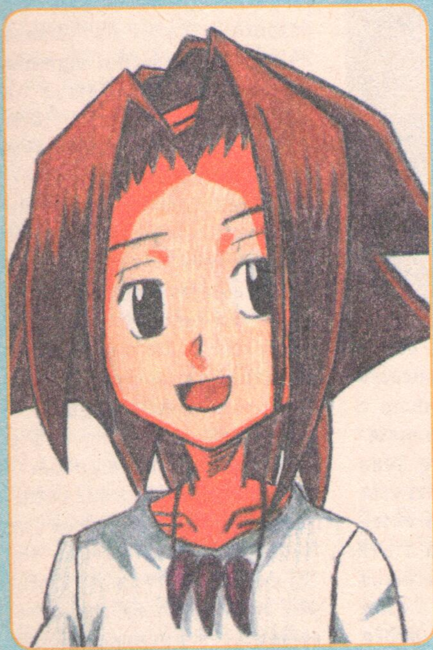
Prezados, colecionava a Neo Tokyo desde a número 1, sem falhar, pois trata-se da melhor publicação sobre a J-culture já publicada no Brasil. No entanto, a partir da número 29, comecei a perder algumas edições, por problemas na distribuição aqui no RJ (além de um certo desânimo pelas apelativas capas narutenses). Até que, num determinado momento, não achei a revista em banca nenhuma, nem press-releases no Anime Pró, o que me fez crer que havia sido extinta. Eis que hoje me deparei com a número 39, que prontamente adquiri, e aqui estou, pedindo pra que me orientem como eu poderia recuperar as edições que perdi. Segue a lista dos números que faltam na minha coleção: 30, 32, 34, 35, 36, 37 e 38 (total de 7 revistas). Agradeço imensamente se puderem ajudar um fã contumaz do trabalho de vocês. Abraço, e sigam firmes; apesar de árduo e penoso, vcs escolheram o caminho certo.

Alsan Matos – Por email

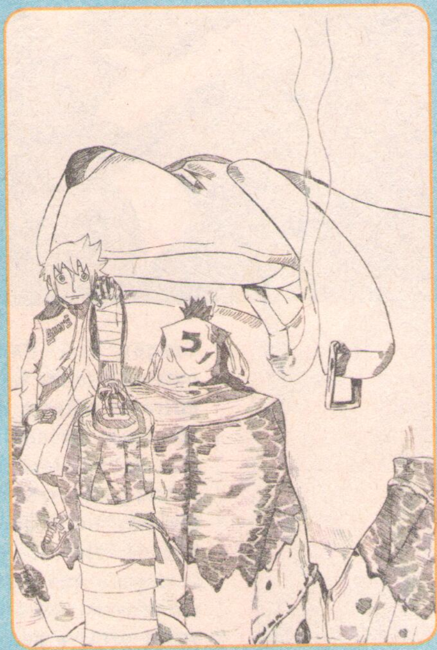
Olá Alsan, é muito bacana connhecer pessoas que acompanham nosso trabalho desde a primeira edição. Realmente, nos últimos meses passamos por algumas reformulações por parte da editora, que testou novas formas de distribuição. Isso acabou atrapalhando bastante a NT e por conta disso muitos leitores reclamaram que não recebiam mais a revista. Agora as coisas estão se normalizando e conto com o apoio de todos para que, mais uma vez, a NT volte a ter um numero de leitores maior. No caso, você pode adquirir as edições da NT no site da própria editora Escala (www.escala.com.br) e pode aguardar que logo a revista ganhará um novo site.



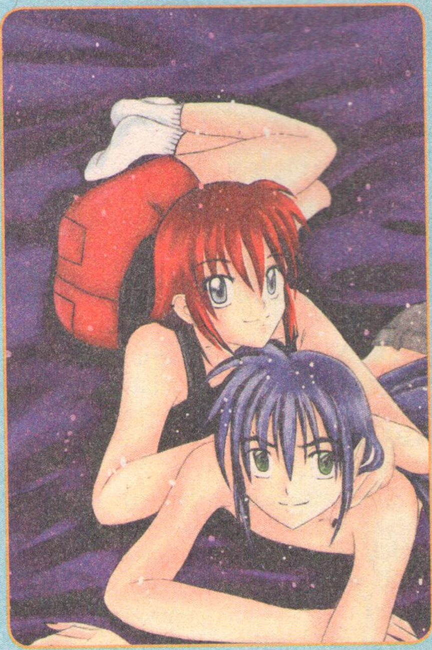
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



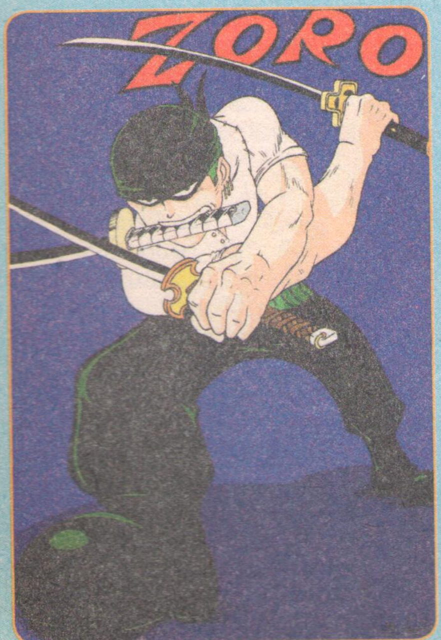
Caio Yassoyama



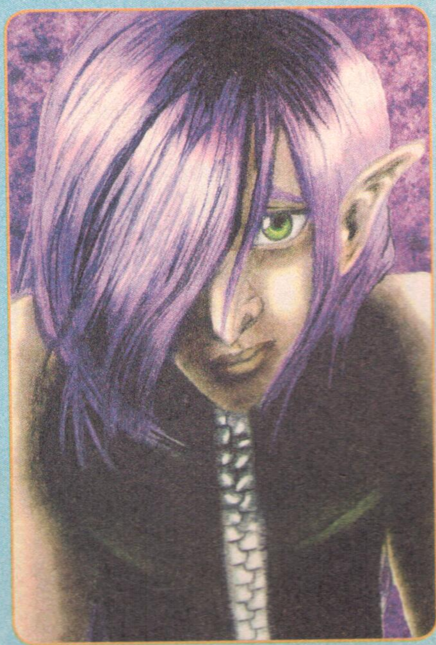
Anderson Camargo



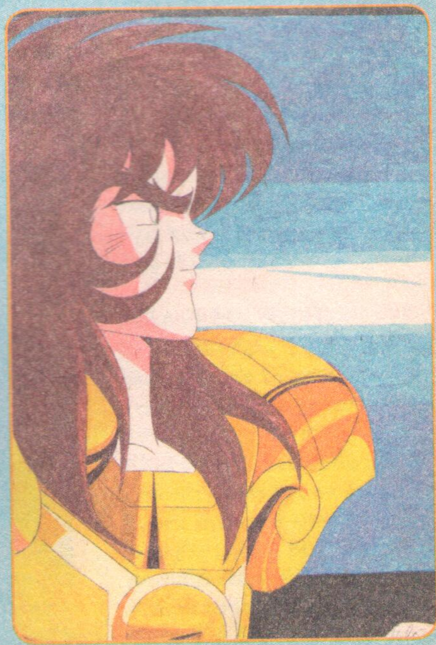
Carla Nardi



Clayton Tavares



Lucas Fernandes



Delci Simão

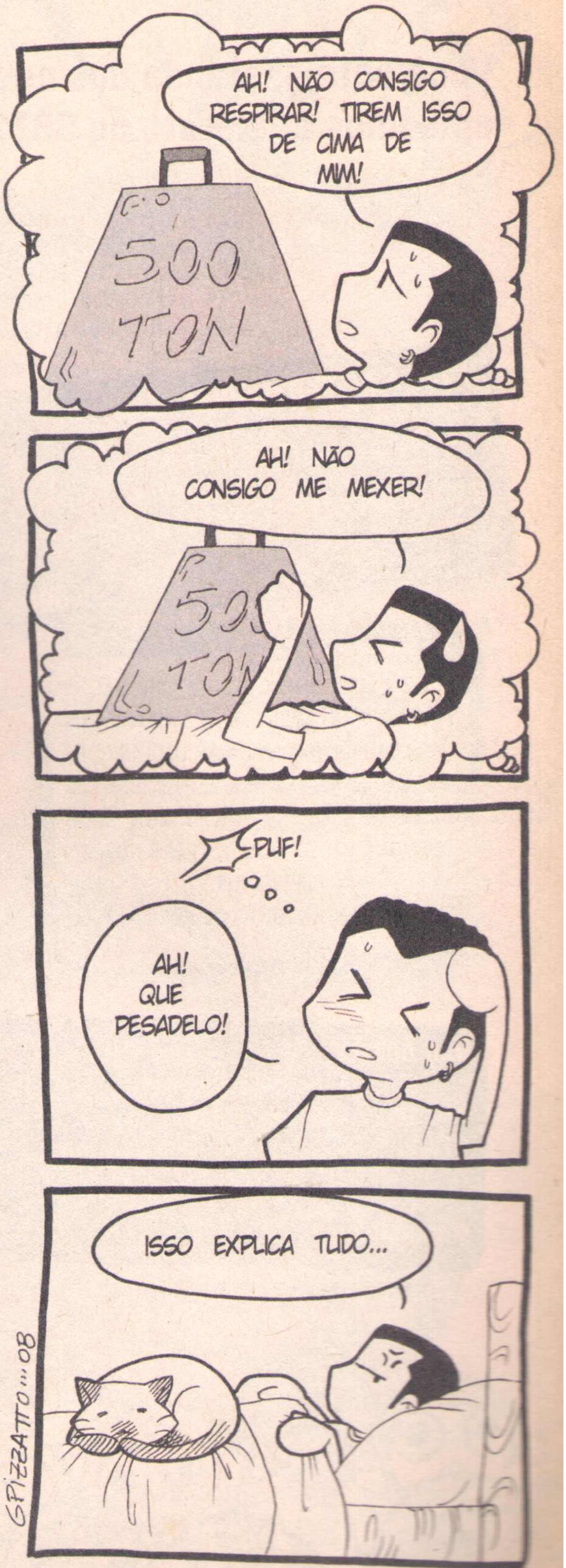
Fan
G

Mari Conceição

Wal Souza

KELLY
EM
PESO-PESADO

BY GISELA PIZZATTO


AH! NÃO CONSIGO RESPIRAR! TIREM ISSO DE CIMA DE MIM!
500 TON
AH! NÃO CONSIGO ME MEXER!
500 TON
PUF!
AH! QUE PESADELO!
ISSO EXPLICA TUDO...
G.PIZZATTO...08

Este espaço é para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para animepro@uol.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Você costuma ouvir rádios online de animes e mangás?

Você está gostando dos novos episódios de Naruto no SBT?

>> **FÓRUM:** www.animepro.com.br/fo
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

JÁ HAVIA ASSISTIDO À MAIORIA DOS EPISÓDIOS, MAS ACHO ESSA FASE QUE ESTÁ SENDO EXIBIDA UMA DAS MAIS BACANAS. POR ISSO, TENTO NA MEDIDA DO POSSÍVEL NÃO PERDER NENHUM EPISÓDIO.
RICARDO ALVES DE FREITAS

SOU FÃ DE CARTEIRINHA DE NARUTO E ESTAVA LOUCO PARA QUE OS NOVOS EPISÓDIOS DA SÉRIE COMEÇASSEM A SER EXIBIDOS NO SBT. ESTOU ADORANDO ACOMPANHAR A EVOLUÇÃO DO NARUTO E DOS OUTROS PERSONAGENS. NÃO É À TOA QUE NARUTO FAZ TANTO SUCESSO NO BRASIL E NO MUNDO, A SÉRIE É DEMAIS.
LUCIENE TEIXEIRA

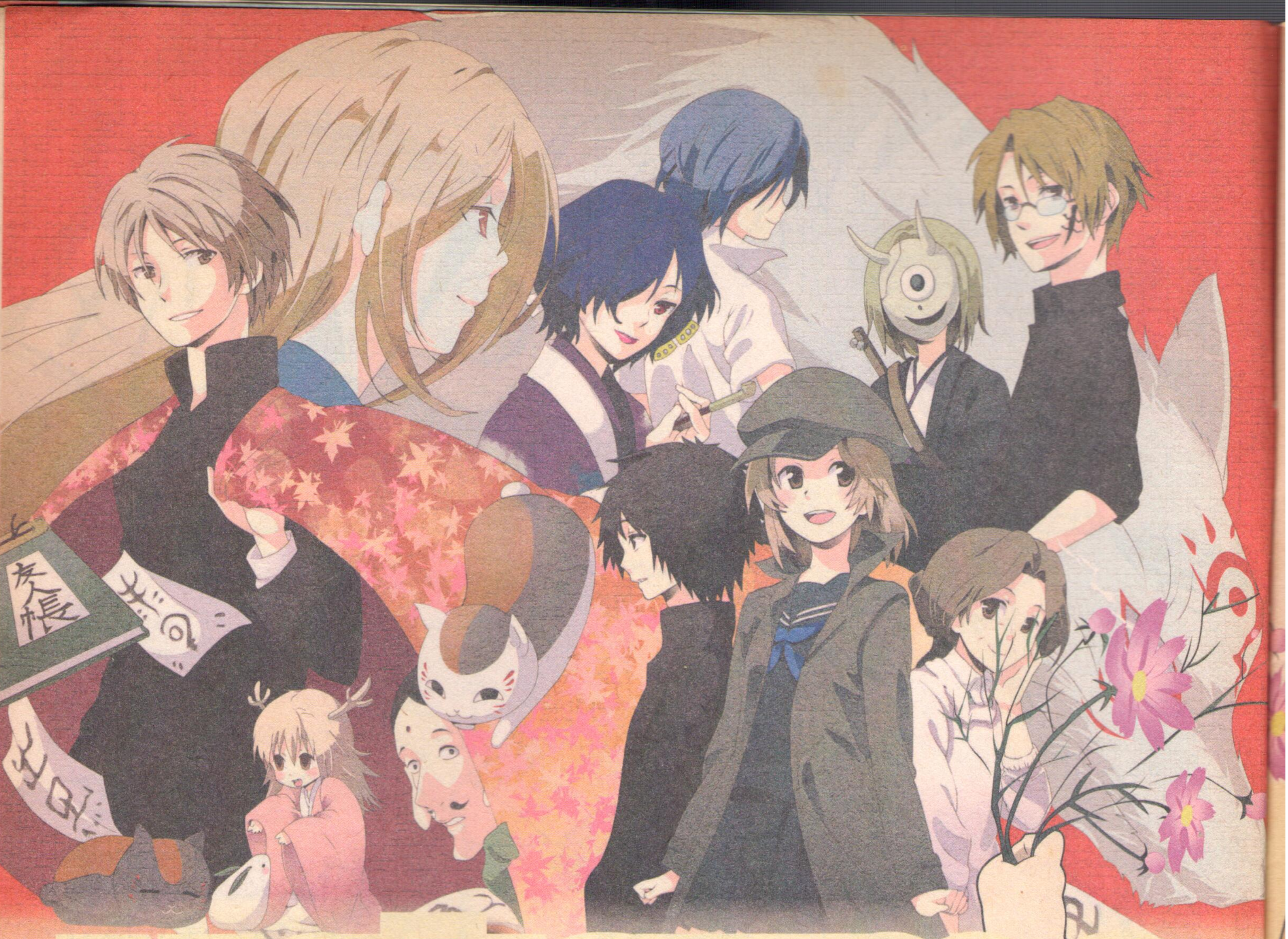
COMO JÁ TINHA ASSISTIDO A ESTA TEMPORADA ANTES, NÃO ESTOU GOSTANDO MUITO, ACHO QUE ME ACOSTUMEI COM OS PERSONAGENS MAIS FORTES DE EPISÓDIOS MAIS ATUAIS E FICAR VENDO NARUTO, SASUKE E SAKURA AINDA CRIANÇAS NÃO ME DEIXA MUITO ANIMADA. O JEITO É TORCER PARA QUE A SÉRIE FAÇA SUCESSO NOVAMENTE PARA QUE NOVOS EPISÓDIOS SEJAM EXIBIDOS. MAS TORÇO MESMO PARA QUE A NOVA FASE DE NARUTO (EM QUE ELE ESTÁ MAIS VELHO) CHEGUE LOGO NO BRASIL.
RODRIGO CAMPOS

EU E MEU IRMÃO MAIS VELHO NÃO PERDEMOS UM EPISÓDIO DE NARUTO. NÓS ATÉ BRINCAMOS DE JOGAR UM QUIZ DE NARUTO PARA VER QUEM ENTENDE MAIS DA SÉRIE. É MUITO LEGAL. O RUIM É QUE DEMORA MUITO PARA ESTREAR NOVOS EPISÓDIOS.
GILVAN ANTÔNIO DE FREITAS

Não gosto mais de acompanhar animês na televisão aberta. Eles ficam enrolando muito para exibir novos episódios e não respeitam a quem assiste, mudando os horários ou simplesmente tirando a série do ar. Prefiro acompanhar o que acontece pela internet ou comprar os DVDs e assistir tudo de uma vez. Mas de qualquer forma, fico muito contente em saber que a série vem fazendo um grande sucesso no SBT, pois assim, ela poderá invstir cada vez mais em animês.
Maria Cândida Mendes

NÃO GOSTEI da dublagem de Naruto, por isso espero a PlayArte lançar a série em DVD para poder acompanhar a versão legendada. Mas sei que é importante que o SBT exiba a série para que o público interessado em Naruto aumente e consequentemente, os DVDs vendam bem.
MAURICIO PIRES

NÃO SUPORTO MAIS NARUTO... ACHO QUE JÁ PASSOU O TEMPO DELE.
FERMANDO (KAMUI)



Natsume Yuujinchou

Por Gisela Pizzatto P. <pizzatto@hotmail.com>

Um caderno cheio de nomes de youkais pode parecer divertido, mas Takashi Natsume logo percebe que esse item valioso pode lhe trazer também muita dor de cabeça.

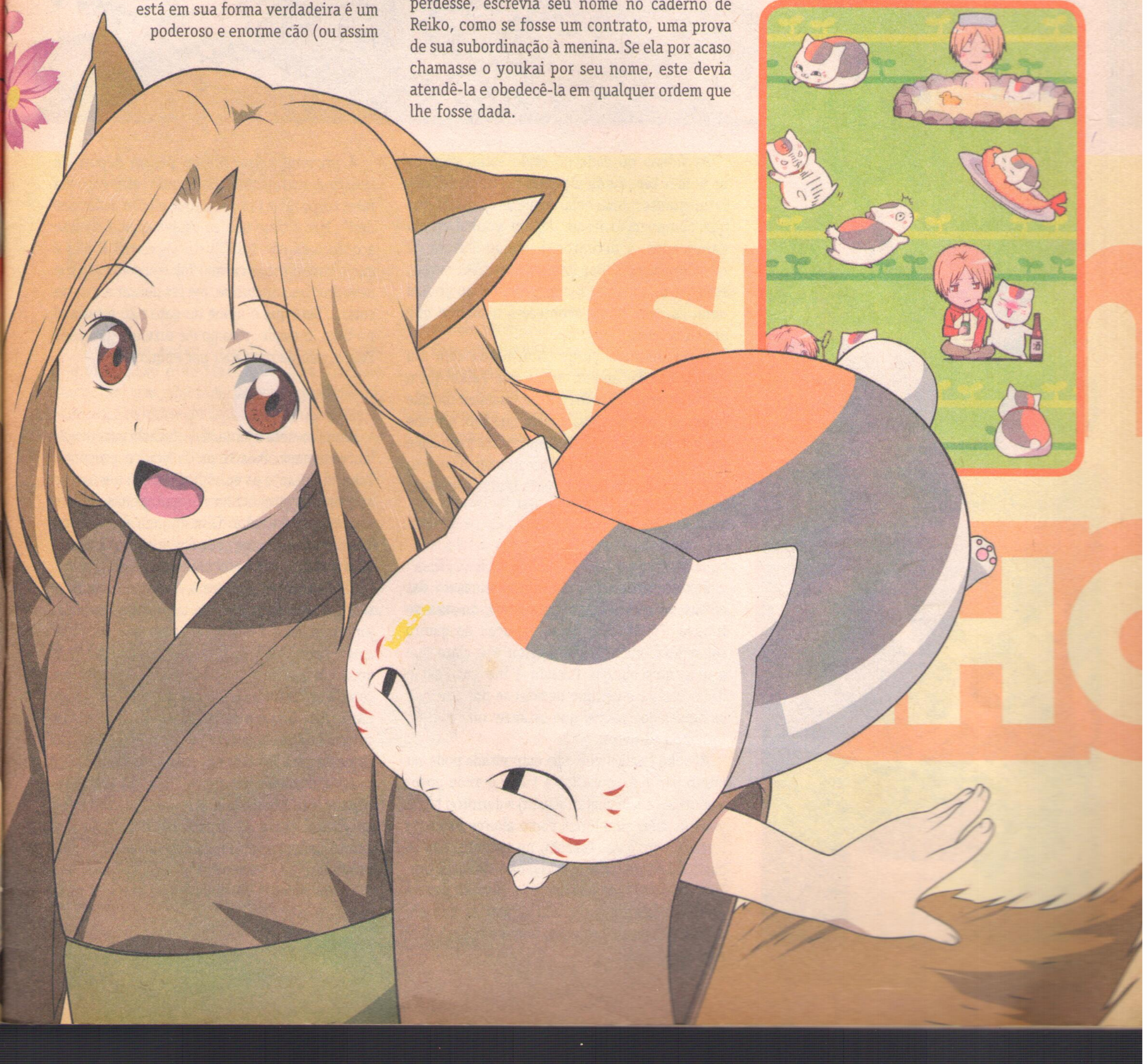
Transferido de escola pela bilhonésima vez, Takashi Natsume está acostumado a ficar sozinho. Órfão de pai e mãe, este estudante colegial desde pequeno vê youkai/ayakashi (demônios japoneses) e assusta todos à sua volta por conta disso. Takashi foi pingando de casa em casa, vivendo com parentes que o acham estranho e que ele nem considera sua família até cair na casa de Touko-san, onde morava sua avó, também já falecida, Reiko Natsume.

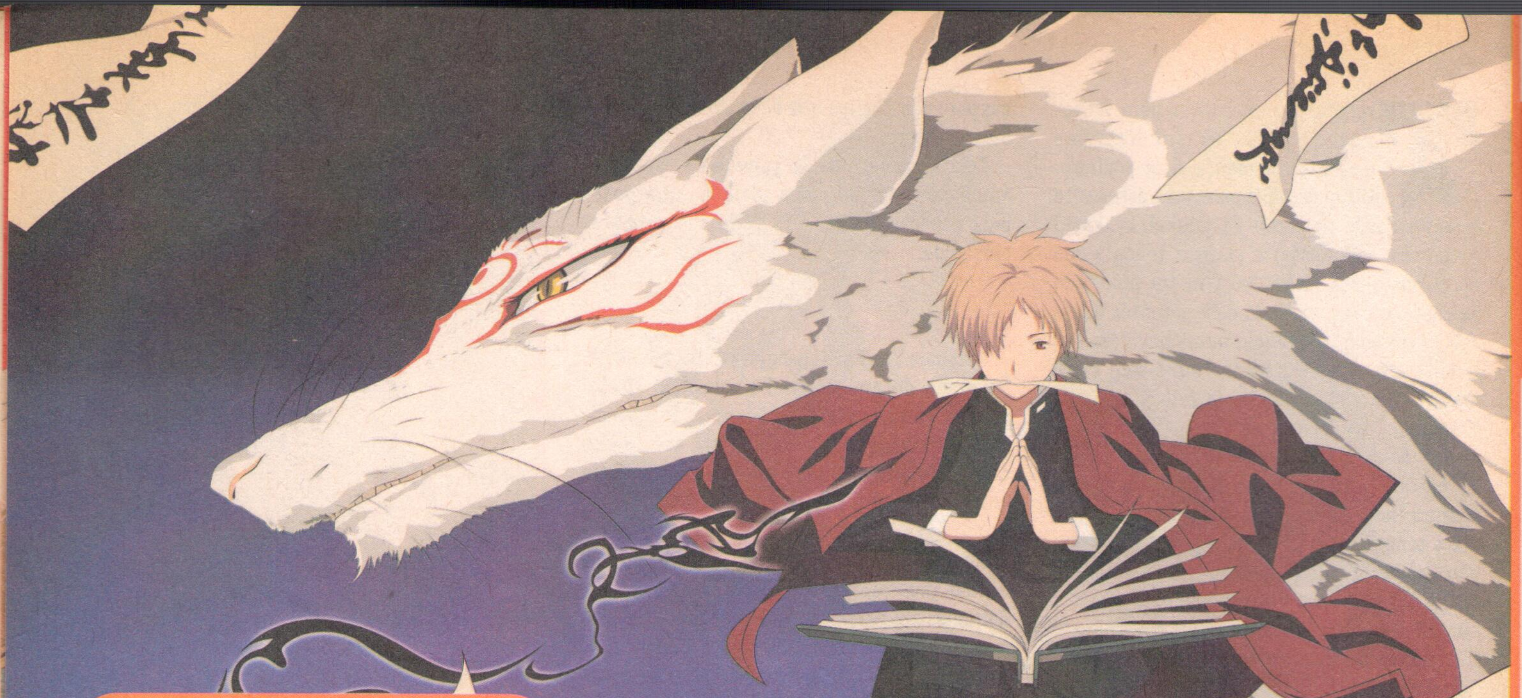
Mas desde que se mudou, a coisa parece só piorar: para se livrar das ayakashi que tentam lhe fazer mal, Takashi precisa correr até o templo mais próximo e esperar que elas vão embora. É numa dessas tentativas que ele acaba liberando um youkai que estava selado em um templo: Madara, ou como Takashi irá chamá-lo, Nyanko sensei (que significa "mestre gato"). O youkai parece mais um gato gorducho, cheio de prosa, mas quando está em sua forma verdadeira é um poderoso e enorme cão (ou assim me pareceu) branco que defende Natsume dos outros youkai.

Este é um resumo do primeiro episódio do animê, que dá uma boa ideia do que podemos esperar da história e do restante dos episódios.

Yuujinchou

Natsume Yuujinchou significa, literalmente, "Caderno de amigos de Natsume". O título, porém, não se refere ao personagem principal, Takashi, e sim a Reiko, sua avó. Reiko também via os youkai e em sua adolescência sofria a mesma discriminação de Takashi, sendo considerada "estranha". O jeito que a menina encontrou para se livrar da solidão e do isolamento foi justamente se aproximar daqueles que lhe causavam o problema: os youkai e ayakashi. Assim, Reiko desafiava os demônios a duelarem com ela (desde lutas reais até simples pegadinhas). Se o youkai perdesse, escrevia seu nome no caderno de Reiko, como se fosse um contrato, uma prova de sua subordinação à menina. Se ela por acaso chamasse o youkai por seu nome, este devia atendê-la e obedecê-la em qualquer ordem que lhe fosse dada.





As folhas do caderno onde estão escritos os nomes têm ainda algumas particularidades interessantes: uma delas é que se os caracteres que compõem o nome de um youkai forem danificados, o detentor do nome sofrerá da mesma maneira. Por isso é impossível rasgar, esfregar ou queimar o nome escrito: ao youkai dono daquele nome acontecerá o mesmo que aos caracteres.

Além disso, o yuujinchou ainda tem um grande trunfo: apesar de ter sido Reiko quem derrotou os youkai e fez o livro, qualquer um que o possua controlorá os youkai que têm o nome ali. Isso faz o caderno um item muito precioso e ao mesmo tempo cobiçado por inúmeros youkai, que vão atrás de Takashi para tentar conseguir o caderno. Por bem ou por mal.

Troca de favores

Takashi encontrou o caderno no meio das coisas da avó e nem fazia idéia do que se tratava. Foi Nyanko quem explicou ao garoto como funcionava o yuujinchou e é claro que o gato quis obrigar Takashi a lhe entregar o item. Porém, o menino decidiu-se por devolver os nomes dos youkai que estavam no caderno, tornando-os livres.

Nyanko explica que essa empreitada pode ser muito perigosa, pois Reiko tinha grande poder espiritual (assim como Takashi) e derrotou tanto youkais mais simplórios como alguns bastante fortes e perigosos. Takashi, no entanto, não se abala e faz um trato com Nyanko. Takashi tentará devolver todos os nomes e Nyanko deverá ser seu protetor nesta tarefa, mas se Takashi morrer durante o processo, Nyanko poderá ficar com o caderno.

A primeira coisa que eu pensei depois de assistir a esse episódio foi "hum... esse gato vai fazer corpo mole pra o moleque morrer assim que der!". Mas é claro que eu estava errada. Se isso acontecesse não teria história, certo? E não é que o gato protege mesmo Takashi com toda sua devoção? Isso, inclusive, me fez pensar em outra coisa... Será que o nome do gato não estaria lá no livro, gravado, mesmo ele dizendo que não? Pois é, não dá pra saber por enquanto.

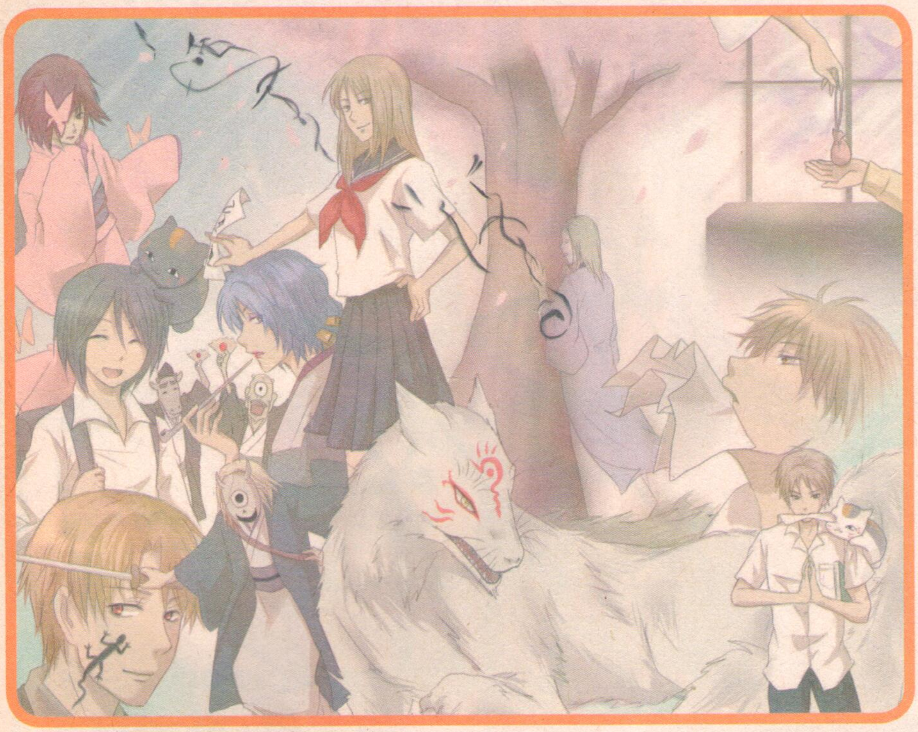
Uma longa jornada

Assim começa a jornada de Takashi para devolver os nomes. Dois tipos de youkai procuram Takashi durante os episódios: os que querem se apoderar do yuujinchou e os que apenas querem seus nomes de volta. Com a ajuda de Nyanko, Takashi se livra como pode dos primeiros e devolve o nome aos que procuram liberdade.

Para devolver um nome, Takashi deve tirar a folha do caderno, dobra-la, colocar na boca, juntar as mãos e "assoprar" para que ele volte a seu dono original. Quando o nome atinge o youkai a que pertence, Takashi é capaz de ver como a avó conseguiu o nome daquele youkai em particular. Esta é a parte bacana do anime. Ver como a história aconteceu e como Reiko é muito parecida com Takashi em vários aspectos.

Após devolver um nome, Takashi fica espiritualmente esgotado e precisa descansar. Mas os youkai estão desesperados atrás dele e o garoto começa a varar noites devolvendo nomes. Resultado: seu desempenho escolar começa a cair e os colegas comentam que ele está cada vez mais estranho.

> *“Takashi encontrou o caderno no meio das coisas da avó e nem fazia idéia do que se tratava. Foi Nyanko quem explicou ao garoto como funcionava o yuujinchou...”*



Dublagem e Trilha Sonora

Natsume Takashi: Hiroshi Kamiya
Madara/Nyanko-sensei: Kazuhiko Inoue
Natsume Reiko: Sanae Kobayashi
Tanuma Kaname: Kazuma Horie
Taki Tooru: Rina Satou
Sasada Jun: Miyuki Sawashiro
Natori Shuuichi: Ishida Akira
Abertura da primeira temporada: “Issei no Sei”, de Shuhei Kita
Encerramento da primeira temporada: “Natsu Yuzora”, de Kousuke Atari
Abertura da segunda temporada: “Ano Hi Time Machine”, de Long Shot Party
Encerramento da segunda temporada: “Aishiteru”, de Kourin
Site Oficial (em japonês): www.natsume-anime.jp

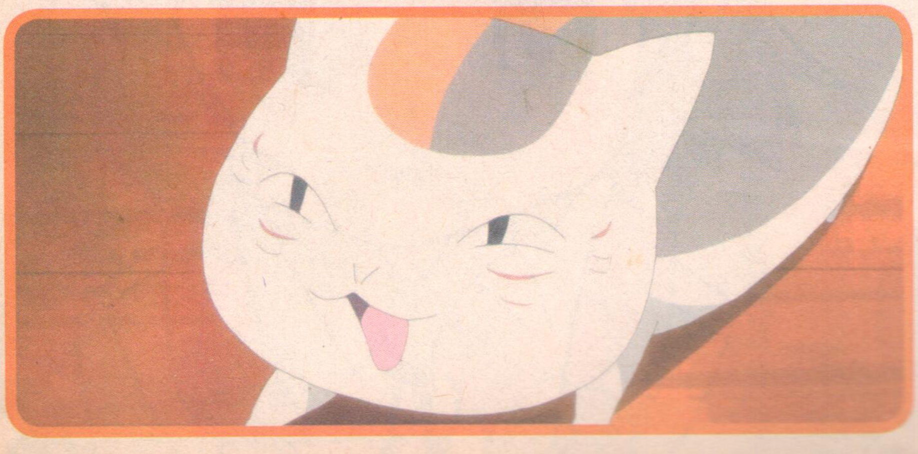
Solidão

A relação entre Takashi e seus colegas de classe não é de todo ruim. Eles o acham estranho, mas não o excluem completamente. Uma das meninas da sala, Sasada, até acaba se aproximando mais dele quando descobre que ele pode ver os youkai ou “seres do outro mundo”, como ela diz.

Takashi é sempre muito reservado em relação aos outros, afinal, foi muito discriminado na infância e não quer que isso ocorra novamente. Sabe que esse “dom” de ver demônios assusta as pessoas normais e se sente solitário, diferente, como se não houvesse mais ninguém como ele no mundo.

Esse sentimento acaba fazendo com que ele se aproxime mais dos youkai, como aconteceu com sua avó. Muitas vezes sente pena das ayakashi, se aproxima delas e tenta entendê-las, vendo que muitas delas sentem-se como ele próprio: diferentes e sozinhas.

Apesar de saber que ver youkai não é coisa para qualquer um, os sentimentos de Takashi podem ser equivalentes aos sentimentos normais dos adolescentes. A adolescência é uma fase muito maluca da nossa vida, onde tudo muda muito rápido e nos sentimos estranhos, muitas vezes sozinhos, quase sempre incompreendidos, pensando se somos os únicos seres esquisitos no planeta. Felizmente, chega uma hora em que descobrimos que não estamos sozinhos, que sim, há mais gente estranha no mundo e tudo se encaixa. Com Takashi as coisas rumam também nessa direção e aos poucos ele percebe que tanto pessoas quanto youkai podem ser amigos, companheiros e que ele nunca estará sozinho.



Ficha técnica

O anime de Natsume Yuujinchou foi baseado no mangá de mesmo nome da mangaká Yuki Midorikawa, publicado na revista Lala Dx (editora Hakusensha) desde 2005. O trabalho já conta com sete volumes e continua em produção. Nos Estados Unidos, quem publica as aventuras de Natsume é a editora Viz, que sempre tem títulos interessantes em mangá. Por aqui, obviamente, nada do mangá sair.

O animê conta até agora com duas temporadas de 13 capítulos cada uma, com produção dos estúdios Brain Base (o mesmo de Baccano! e Innocent Venus) e NAS, sendo que a primeira temporada foi ao ar entre 7 de Julho e 29 de Setembro de 2008. A direção é de Oomori Takahiro (de Gakuen Alice e Jigoku Shoujo).

Com o sucesso da primeira temporada, foi lançada a segunda, Zoku Natsume Yuujinchou, que estreou em 5 de Janeiro de 2009, apresentando mais personagens do mangá.

Por Leandro Nisishima - nisishimaleandro@msn.com

Recém admitida na Yamabuki Koukou, uma escola de ensino médio voltada as artes, a "pequena" Yuno terá de se mudar da sua cidade natal e tentar arranjar uma moradia num local próximo à instituição de ensino. Por sorte, Yuno conseguirá uma vaga num apartamento bem perto do seu novo colégio; mais precisamente, exatamente em frente a ele. Junto dela, temos Miyako, uma garota loira e muito animada. A menina está na mesma classe de Yuno, e ambas podem ser consideradas as novas calouras do colégio (ou "kouhai" no japonês).

No mesmo alojamento que elas vivem Hiro e Sae, duas veteranas (ou "senpai"), que já estão a um ano estudando no colégio Yamabuki. Como todo veterano, as duas dão algumas valiosas dicas para a outra dupla recém-chegada. Com o tempo, o convívio

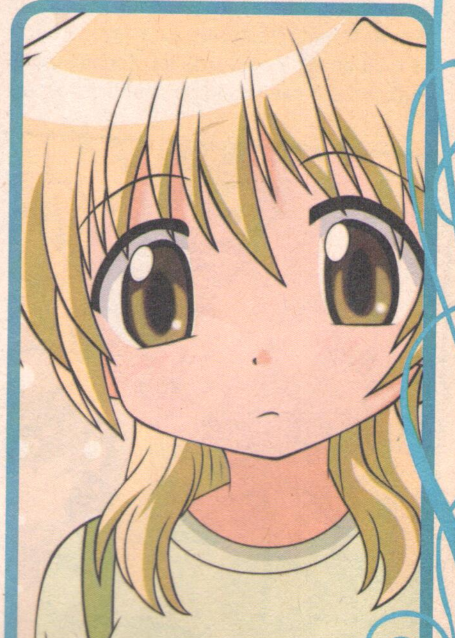
Hidamari Sketch

das garotas no Hidamari Apartments (nome dado pelas próprias personagens) criará um forte sentimento de amizade entre elas que se misturará com as inúmeras situações cotidianas vividas pelo quarteto.

Conhecendo Hidamari Sketch

Antes de prosseguir com a matéria, vale fazer um pequeno resumo histórico do título. Hidamari Sketch começou como muitas séries no Japão, sendo inicialmente serializado como um mangá nas páginas da Manga Time Kirara, uma revista voltada ao gênero seinen (histórias para jovens entre 18 e 25 anos). De autoria da Houbunsha, a publicação é conhecida por publicar outros

> *"A primeira temporada do título teve 12 episódios, além de dois especiais. A segunda temporada contou com 14 capítulos e estreou pouco mais de um ano depois do original."*



títulos que já viraram animê, como Doujin Work e o recém lançado K-ON!.

Em comum, as três obras tratam de situações cotidianas, cada qual variando somente na temática. K-ON!, por exemplo, é muito mais voltado a música, enquanto Doujin Work fala do mercado de doujins. Por sua vez, Hidamari Sketch se foca nas artes, embora seja bem verdade que o título desenvolva muito mais a relação de amizade das quatro garotas, do que conceitos de arte em si.

E seguindo esse padrão "cotidiano" presente em toda obra, Hidamari Sketch foi publicado no formato "4 panel", que no padrão brasileiro, seria algo parecido com aquelas tirinhas de jornais. Apesar de ser considerado um material voltado para otakus (embora a definição disso seja controversa), Hidamari Sketch pode ser apreciado por qualquer pessoa, sobretudo aos amantes de um bom animê ou mangá "slice of life", aos moldes de sketchbook ~full colors~, Kamichu! e do consagrado ARIA.

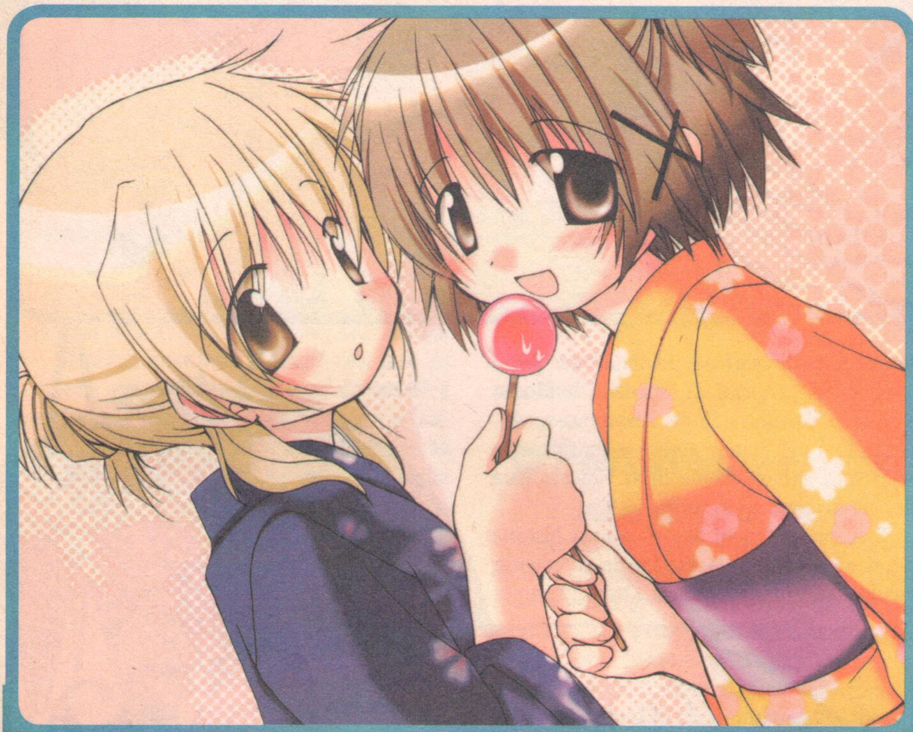
O gênero, aliás, é muito popular no Japão. Vale dizer que títulos slice of life não são exatamente comédia, ou algo parecido com romances ao estilo Malhação. O foco são as situações cotidianas com leves toques de comédia e às vezes de romance. A grande diferença é que raramente um slice of life coloca situações de humor bizarro ou mesmo melodrama. Tudo é feito de uma maneira bem sutil, tentando ao máximo passar a sensação de cotidiano.

Além da serialização na Manga Time Kirara, Hidamari Sketch foi lançado no formato tradicional em quatro volumes. A série ainda segue sendo publicada no Japão, utilizando o mesmo formato "4 panel". Apesar do mangá desenhado por Ume Aoki ser a origem do título, o real sucesso de Hidamari Sketch foi à versão animada produzida em 2007 pela SHAFT.

O estúdio conhecido pelos excelentes ef ~a tale of memories~ e Sayonara Zetsubou Sensei, além dos recentes, mas não tão excelentes (o que não significa que sejam ruins) Maria Holic e Natsu no Arashi, produziu a primeira versão do título, além da continuação x365. O diretor de todas as temporadas do animê é Akiyuki Shinbo, a mente brilhante por trás de Sayonara Zetsubou Sensei. Perceba que o estilo de arte presente em Hidamari Sketch é exatamente o mesmo desse outro título, incluindo os efeitos de animação.

A primeira temporada do título teve 12 episódios, além de dois especiais. A segunda temporada contou com 14 capítulos e estreou pouco mais de um ano depois do original. Um ponto curioso a se ressaltar é que o x365 do título faz referência aos 365 dias presentes no ano, e é uma brincadeira para reforçar o tom cotidiano do animê. Em breve, a segunda temporada deve ganhar uma nova série de especiais. Considerando o fato de a série abordar situações rápidas e sem grandes seqüências, é bem fácil de animar novos episódios para a série.

> *"Além da serialização na Manga Time Kirara, Hidamari Sketch foi lançado no formato tradicional em quatro volumes."*



A turma do Hidamari Apartments

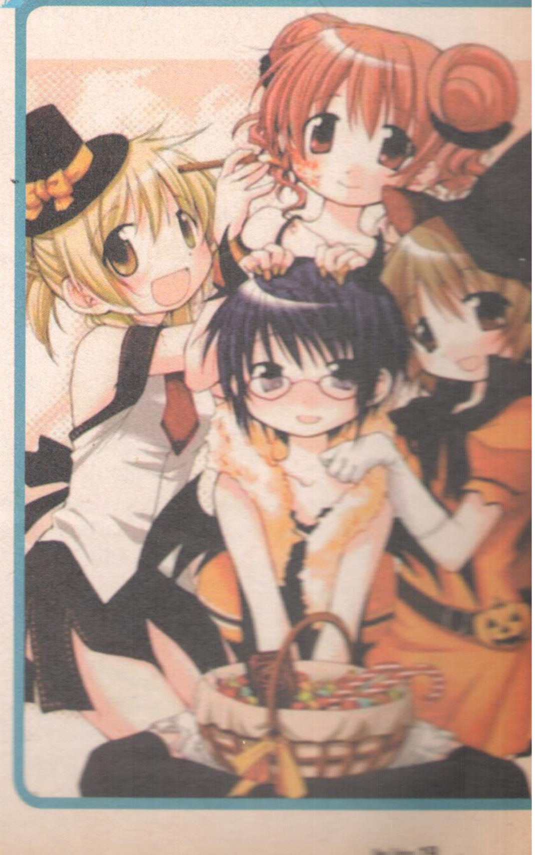
Depois dessa breve introdução, vale citar os principais personagens do animê, além de alguns secundários. A história, como já foi dito, tem como protagonista Yuno. Como tudo no título gira em torno da simplicidade e do cotidiano de colegiais comuns, nenhum dos personagens possui um sobrenome. Yuno é simplesmente conhecida como Yuno. A pequena garota de 1,44m (de acordo com dados oficiais dos produtores) é uma aluna recém admitida na Yamabuki Koukou, uma instituição de ensino voltada às artes.

Yuno passa a morar perto da instituição, num lugar chamado Hidamari Apartments. A garota terá a ajuda de Miyako, Sae e Hiro. Yuno faz o papel da típica garota inocente e meiga, tendo inclusive a clássica voz um tanto melosa de personagens desse tipo. Além disso, o apelido dela é "Yunochi", embora apenas Miyako faça questão de chamá-la dessa forma.

O detalhe mais marcante no visual da personagem é sem dúvida os dois acessórios em forma de "X" que ficam presos no seu cabelo. Inclusive, muitas passagens do animê brincam com esse pequeno detalhe, além de que, o "x" presente no subtítulo da segunda temporada faz alusão a esse popular acessório de Yuno. De resto, a garota sonha em um dia ser uma grande artista, sendo que os seus dois pontos fortes são a pintura e o desenho.

Ao lado de Yuno, temos a sua melhor amiga Miyako, que prestou os exames de admissão junto dela. Conhecida por Yuno simplesmente como "Miya-chan", a garota é uma pessoa bem alegre e enérgica. Parte disso provavelmente vem da sua gula desenfreada, que não conhece limites e de certa forma deve causar inveja a Hiro (embora isso não tenha sido muito enfocado no animê), que vive comendo pouco para não engordar. Miyako costuma brincar bastante com a obsessão que Hiro tem em relação ao seu peso, fazendo a garota ficar freqüentemente uma fera.

Ainda falando dela, Hiro, apesar dos seus problemas de peso é uma ótima cozinheira, e talvez seja por isso que ela acabe ganhando alguns quilos extras. Ela é uma espécie de segunda mãe de todo o trio do Hidamari Apartments, afinal, boa parte das refeições é



é a mais madura do quarteto, já que Miyako e Yuno não possuem tantas características para receberem esse título. Miyako é do tipo de personagem que não se importa com nada, enquanto Yuno ainda é um tanto inocente e aprende as coisas bem devagar e com o passar do tempo.

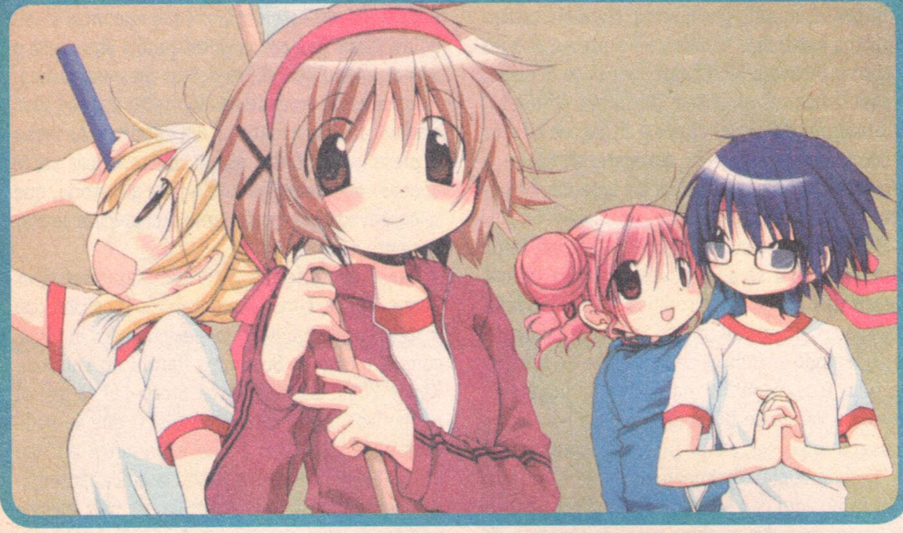
Talvez a única que tenha alguma maturidade quando comparada a Hiro seja Sae, a segunda "senpai" de Yuno e Miyako. Além dos estudos, a garota que mais parece um menino (o que rende boas piadas) trabalha como escritora de romances. Sae faz também o papel de típica personagem "Tsundere", contrariando a si mesma em diversos casos, embora tenha uma rival a altura chamada Natsume (da qual falarei mais adiante).

Quem assistir o animê provavelmente perceberá que existem dois quartos vazios no Hidamari Apartments. Embora nenhuma das duas temporadas fale algo a respeito, futuramente os dois quartos serão ocupados por duas novas alunas. A partir de julho de 2008 (quando a segunda temporada começou a ser exibida), a história do mangá avançou em um ano. Sendo assim, de "kouhai", Yuno passou a ser uma "senpai", enquanto Hiro e Sae estão prestes a se formarem na Yamabuki Koukou.

Como todo ano escolar nos apresenta a pessoas novas, os dois apartamentos vagos serão ocupados por Nazuna e Nori, duas novas alunas que acabaram de passar no teste de admissão do colégio. Se futuramente aparecerão no animê só o tempo dirá.

Além das três protagonistas, Hidamari Sketch reserva também um elenco divertido de personagens secundários. A principal delas é Yoshinoya-sensei, o clássico exemplo do que uma professora nunca deve ser. As trapalhadas de Yoshinoya são freqüentemente interrompidas pelo "Kouchou" (diretor), que nada mais é do que um senhor de idade em formato de palito (literalmente). Apesar da seriedade do diretor e do lado descontraído de Yoshinoya-sensei, ambos têm um grande apreço e consideração pelos seus alunos, dando dicas valiosas para eles em diversos momentos.

E já que Hidamari Sketch é uma história cotidiana sobre a vida escolar de estudantes comuns, mostrando inclusive a transição entre



"senpais" e "kouhais", é bem verdade que antes, e mesmo depois, de Yuno e companhia, outras gerações deverão surgir e mesmo passar a morar no Hidamari Apartments, certo? Pelo lado do passado, em diversas passagens do animê a personagem Misato é citada por Hiro e Sae, sendo que ela aparece num dos episódios da segunda temporada. Ela foi a "senpai" das duas personagens, e Yuno não chegou a conhecê-la. Já pelo lado do futuro, além da Nazuna e Nori, uma personagem inédita do animê, e que possivelmente deverá estudar na Yamabuki Koukou futuramente é Chika, a irmã mais nova de Sae. Diferente do lado mais reservado e "tsundere" de Sae, Chika é uma garota agitada e alegre, que sente inveja pelo cotidiano divertido que a sua irmã leva ao lado de Hiro, Yuno, Miyako e futuramente Nori e Nozuna.

Ainda falando de Sae, agora vale a pena introduzir Natsume. A rival número um de Sae não é a sua antagonista por causa do talento nas artes ou mesmo no concorrido mercado de romances, mas sim pelo fato de ambas serem "tsunderes". Na verdade, Natsume sente certa inveja de Sae, pois a garota nutre uma grande admiração por ela, e raramente é correspondida, sendo deixada de lado em prol de Hiro, Yuno e Miyako.

Por fim o elenco de personagens guarda duas curiosidades muito bem-vindas. A primeira delas é um estranho bicho verde que aparece diversas vezes na versão animada, sobretudo no começo de cada episódio. Embora pareça apenas uma mascote qualquer (obrigatório em mais de 50% dos animês atuais), na verdade Ume-Sensei como é chamado, é uma versão caricata e animalesca da autora do mangá Ume Aoki. Inclusive ela mesma dubla a personagem.

A segunda curiosidade é bem conhecida entre os fãs do SHAFT. O estúdio é conhecido por utilizar muita metalinguagem, colocando referências das suas próprias series em outras produções. Hidamari Sketch não saiu ileso disso. Em determinados episódios, o quarteto de protagonista assisti a um programa chamado "Charming Detective Lovely Shokora, cujos protagonistas são paródias do Itoshiki Sensei (Sayonara Zetsubou Sensei) e de Behiomi (Pani Poni Dash!), dois animês produzidos pela SHAFT.

O cotidiano como ele deve ser

Hidamari Sketch é uma síntese do cotidiano de uma simples garota do ensino médio, que estuda numa prestigiada escola de artes. O animê e o mangá abordam diversas situações vividas por Yuno, seja dentro da escola, enfocando atividades tradicionais como o festival cultural, o torneio esportivo, a festa de recepção dos calouros, entre outros, até a sua relação com Hiro, Miyako e Sae, tudo regado a uma ambientação e clima sutilmente descontraído.

É, de fato, um animê sem uma linha de história propriamente dita. Os eventos acontecem aleatoriamente sem uma grande ligação entre eles. Apenas os primeiros e talvez os últimos episódios de cada temporada realmente precisam ser assistidos na ordem para que se possa ter uma idéia de quem é quem na série.

Cada capítulo acontece numa determinada data, que é colocada junto do título do episódio. Mesmo quando colocados em ordem, dificilmente existe um evento que ocorreu num episódio "x" que fará diferença no episodio "y". A ordem como os episódios estão dispostos é quase como se a gente abrisse o diário da protagonista Yuno e o lesse de forma aleatória. Nesse ponto, se parece com o esquema estabelecido no animê de Suzumiya Haruhi no Yuuutsu, embora no caso de Hidamari Sketch a ordem realmente não faça tanta diferença. É oposto ao que acontece também em Azumanga Daioh, pois a menos esse outro título tinha uma continuidade, apresentando os três anos das personagens em ordem cronológica e enumerando eventos presentes em cada um deles (viagem escolar, festival cultural e esportivo).

Por exemplo, a chegada de Yuno na Yamabuki Koukou em momento algum é mostrada na primeira temporada. Apenas o primeiro episódio do x365 volta ao tempo para relatar isso. Outro exemplo é que mesmo que as personagens em diversos momentos citem Misato, o espectador só vem a conhecer algo dela também na segunda temporada do anime. O próprio resultado do festival cultural apresenta o hiato de tempo entre a primeira e segunda temporada. Porém, de modo algum isso é um ponto negativo, pois dentro do contexto raramente alguém consegue contar a sua história de vida seguindo estritamente a ordem cronológica dos acontecimentos. É quase como dizer que cada dia é diferente do outro e serve para ser vivido de forma única, independente do passado.

Quem não gosta desse esquema descompromissado adotado por Hidamari Sketch e espera algo mais fora da realidade, passe bem longe do anime e do mangá, pois a idéia aqui é mostrar a realidade nua e crua, colocando em evidência o que faz o cotidiano ser tão especial em nossas vidas. Não há nem mesmo o clima mágico de Kamichu! e ARIA, sendo algo mais próximo a sketchbook ~full colors~.

Diferente também de Lucky Star, do próprio Suzumiya Haruhi no Yuutsu, Genshiken, há poucas referências a outros animês, reforçando novamente o clima cotidiano de pessoas "normais". Para completar, o jeito de agir das personagens (com exceção da Yoshinoya-sensei) seja nos momentos cômicos ou nos sérios raramente se utiliza de atitudes e ações sentimentalistas ao extremo ou ridiculamente cômicas. É como se estivéssemos mesmo no meio de uma conversa entre amigos. O clima de todo animê é regado a uma ambientação típica de um bate-papo na casa de algum conhecido.

Assistindo ao animê é possível perceber situações típicas de nossas próprias vidas. Como citei a conversa na casa dos amigos, em diversas ocasiões isso é regado a alguns petiscos, que vez ou outra levam a conversa para esse caminho em específico. Apesar de parecer o cúmulo da falta do que fazer ou animar, são situações relaxantes e bem divertidas de se assistir, principalmente depois de um dia estressante.

Por fim, outras situações que podem ser citadas é o encontro de Yuno com uma pessoa que passará a ser sua inspiração, a chegada dela no Hidamari Apartments, a visita dos seus pais ao apartamento, os problemas enfrentados por Sae no trabalho de escritora, a visita de Chika ao Hidamari Apartments, o lado inesperado de Natsume (o qual não revelarei, evitando spoilers), entre diversos outros. Todos têm um paralelo com alguma situação real vivida por alguém com o mínimo de experiência social. E de fato, quem já passou por qualquer situação parecida dificilmente não se identificará com o animê, ou mesmo com alguma personagem em específico, sejam primários ou secundários.

Hidamari Sketch é animê para otakus?

Sobre a presença de material otaku em si, depende muito do que se considera otaku. Na verdade essa definição é extremamente controversa, como bem dito anteriormente, e na maioria das vezes é usado apenas para inferiorizar certos títulos em relação a outros. Um exemplo disso é a insistente comparação entre Bleach e Shakugan no Shana. Mesmo dentro do universo dos animês existe preconceito entre os apreciadores dessa arte.

De fato, Shakugan no Shana e Bleach guardam muitas semelhanças entre si, mas é errado querer comparar os dois, já que o conceito de Shinigamis, mundo dos mortos, combate contra espíritos existem e existiram no presente e no passado. Bleach e Shakugan apenas se utilizam desses conceitos e o usam de forma diferente. Estereótipos de personagens e situações clichês existem nas duas séries. Se material otaku é considerado isso, então Bleach é igualmente um título voltado para otakus.

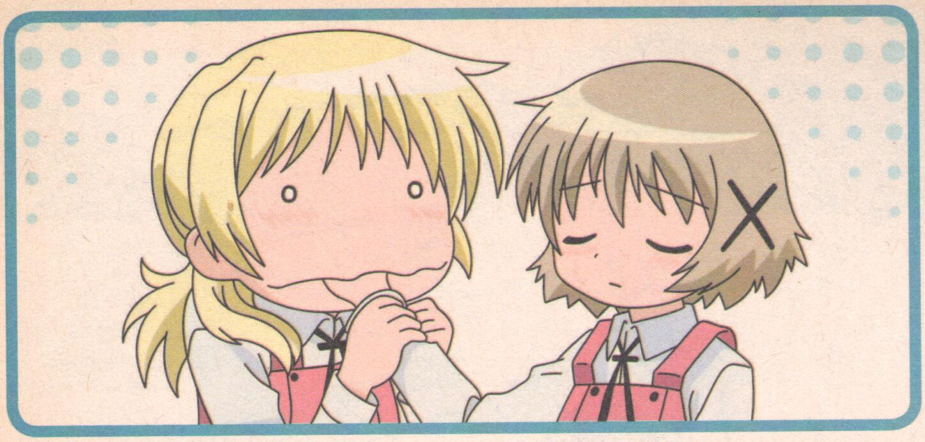
Popularidade também não deve ser um fator para considerar se algo é otaku ou não. Afinal Bleach não chega a ter toda essa popularidade no Japão como muitos imaginam, principalmente considerando os índices de audiência e o horário na qual é transmitido na televisão japonesa. Mesmo a venda de DVDs da franquia não é dos mais convincentes, sendo inclusive menor que o da "pseudo-cópia" Shakugan no Shana. Claro que a intenção aqui não é inferiorizar um em relação ao outro, mas sim quebrar essa insistente e às vezes fútil descrição do que é otaku ou não.

Fanservice talvez seja algo que possa ser colocado no material otaku, e em determinadas situações ele é, sim. Porém, devemos levar em consideração o que pode ser chamado de fanservice. O termo é relacionado, na maioria das vezes, a situações ecchi (de perversão), onde temos mulheres seminuas e insinuações a assuntos sensuais. Por outro lado, isso existe tanto num Love Hina da vida, como num Naruto. Porém, o primeiro pode ser considerado mais otaku do que o segundo pelo simples fato de ter ecchi em excesso.

Mas novamente é preciso frisar que a presença de um protagonista cercado de mulheres nem sempre leva o animê por um caminho otaku. O mesmo vale para determinados clichês de personagens, como o padrão "Moe" e "Tsundere". Podem até ser estereótipos (que encontra o seu equivalente nos persistentes heróis shounens e nos arrependidos vilões dessas mesmas séries), mas antes de considerar algo feito apenas para otakus, analise o material em detalhes. Às vezes a presença de todas essas características serve apenas como pano de fundo para a história, que se desenvolve tranquilamente sem precisar se ater somente a isso.

Casos de séries que contém características desse tipo e conseguem sair do basicão (ou material otaku para alguns) existem aos montes, como é o caso de Suzumiya Haruhi no Yuuutsu, Kanon 2006, Clannad ~After Story~, ef ~a tale of memories~, entre tantos outros. O que se pode extrair de tudo isso é que a presença ou não desses elementos nunca deve classificar automaticamente um título como otaku ou não, mesmo que todos eles sempre estejam relacionados a material desse tipo.

É impressionante o quanto há generalização mesmo entre os amantes de animês. Digo isso, pois esse tipo de preconceito quase não existe em outras indústrias, mesmo aquelas que ainda são vítimas de preconceitos, como a dos games. Os amantes dessa arte raramente inferiorizam um jogo por considerá-lo "nerd" demais, embora casos como esse existam. E isso não se deve ao fato de não haver clichês no meio. Há determinados games que são feitos somente para os aficionados, principalmente quando miram num gênero em específico, como RPG, FPS ou estratégia. Porém, quem analisa esses games raramente enxerga isso como um problema, e vê o conteúdo propriamente dito e não o público a que se destina. Seria bom



se os próprios "otakus" (usando a definição ocidental) enxergassem isso e parassem de separar a indústria. No fim, os rendimentos finais somam tudo que é produzido, sendo isso otaku ou não.

Enfim, a intenção dessa discussão é mais dizer que a presença de fortes elementos "moe" em Hidamari Sketch não deve ser motivo para considerá-lo automaticamente como um título otaku, pois além do "moe", todas as outras características comentadas se apresentam em pequena escala, e em nenhum momento tentam se sobressair em relação ao contexto cotidiano do animê (não sei exatamente como isso é no mangá). Além disso, "moe" é algo intimamente ligado a atual cultura popular japonesa, e não só aos animês e mangás.

Entre as inúmeras definições do termo, uma delas é a ligação visual que personagens "moe" têm com a palavra "kawaii" (bonitinho). Muitas personagens deste tipo têm esse lado, no caso de Hidamari Sketch o principal exemplo é a própria Yuno. Outros exemplos podem ser a Chiyo-chan (Azumanga Daioh), Kobayakawa Yutaka (Lucky Star), Asahina Mikuru (Suzumiya Haruhi no Yuuutsu), Hirasawa Yui (K-ON!), Tsukimiya Ayu (Kanon 2006), Lucy (Elfen Lied), Furude Rika (Higurashi no Naku Koro ni), e assim vai.

Agora, alguém já percebeu que muitos anúncios e até mesmo cartazes com conteúdos mais sérios relacionados a condutas sociais no Japão, em determinados casos, se utilizam de personagens "kawaiis"? Não é só nos animês que existe o efeito "moe". Isso é algo intimamente ligado à atual cultura popular do país. Veja as cantoras Jpop. Esse é o gênero de música mais popular do Japão, e determinados ídolos como a cantora aiko (com letras minúsculas mesmo) ou em menor escala, como a Yui, tem esse apelo. Não é uma realidade da indústria musical como um todo, mas ela tem uma presença até forte.

Os japoneses não enxergam isso como um problema, embora existam os tarados e doentes por "moe". Por outro lado, no imaginário do povo, personagens nesse estilo não são infantis ou de "mulherzinha", mas sim seres carismáticos. Nos animês isso é ainda mais comum, pois a indústria sempre esteve ligada a isso. Hidamari Sketch não é o primeiro e nem será a última série a se utilizar do "moe". É preciso enxergar o fenômeno como uma tendência e não somente uma decadência ao caminho otaku e da perversão. Dito isso fica a cargo de cada um classificar ou não Hidamari Sketch como animê otaku.

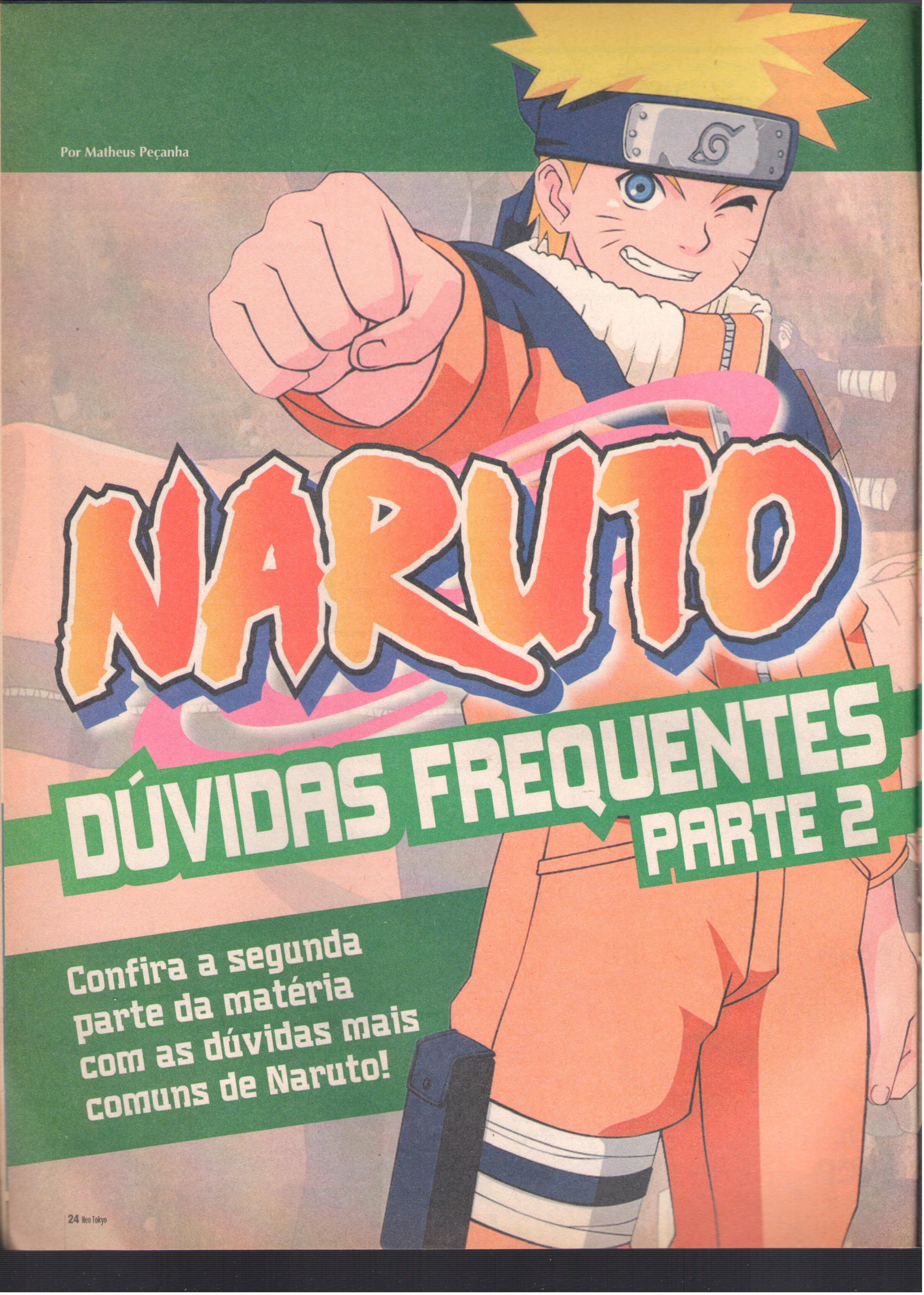
ENFRENTE TODOS OS DESAFIOS

As revistas que trazem todos os lançamentos e dicas dos melhores jogos de PC, Playstation e X360 para você detonar seus games favoritos com muita ação e desafio.

NAS BANCAS!

Também pelo www.escala.com.br ou (11) 3855-1000
GAME OVER PLUS ANIME
Bionic Commando
CD-ROM
GAME OVER PCMANIA
CONFIRA
GAME one!
GAMERS PRO
GUIA EXCLUSIVO GHOSTBUSTERS
Inclui CD
Leitura o seu melhor investimento
escala

Por Matheus Peçanha



NARUTO

DÚVIDAS FREQUENTES
PARTE 2

Confira a segunda parte da matéria com as dúvidas mais comuns de Naruto!

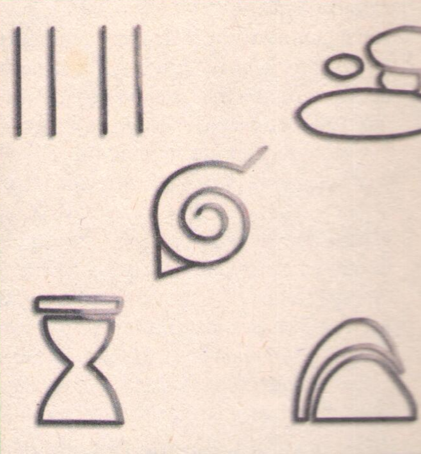
Em uma série tão extensa e de mitologia tão complexa como Naruto, é comum surgirem dúvidas acerca da história e de seus personagens. Para facilitar o entendimento de todos aqueles que assistem o animê (ou leem o mangá) realizamos a segunda parte desta matéria com as perguntas mais frequentes feitas pelos fãs! Mas é bom deixar algo claro: todas essas dúvidas são respondidas ao longo da série, e caso você não queria atrapalhar a surpresa não leia as respostas! Sugestões e adendos podem ser enviados para nossa redação, além é claro, das típicas perguntas!

Gaara tornou-se o líder de sua aldeia?

Sim. Durante a primeira fase do animê, o Líder da aldeia da Areia é assassinado por Orochimaru e seus comparsas, a fim de dar andamento ao plano de invasão de Konoha. Gaara é o mais poderoso guerreiro da aldeia e, além de tudo, filho do Kage assassinado. Na segunda fase do animê - Naruto Shippuuden - Gaara já possui o título de kage, o que leva a conclusão de que, após a morte do pai, ele foi nomeado como líder da Areia. Suas motivações, bem como sua personalidade durante a segunda fase da série são muito mais louváveis e diferentes daquelas conhecidas na primeira vez que Gaara aparece, durante o exame chunin.

Quais são os países mais poderosos? Todos eles possuem ninjas?

Na geografia do mundo de Naruto existem incontáveis reinos, comandados por senhores feudais. Diversos deles são países ninjas, ou seja, possuem vilas de treinamento de guerreiros para garantir sua defesa. Eles são nomeados segundo algum tipo de característica física ou natural, como País da Onda, País do Som, País da Grama ou Paísa da Chuva. Os países ninjas mais importantes são: País do Fogo, País do Vento, País da Terra, País da Água e País do Raio. Cada um possui uma aldeia de treinamento ninja, que são, respectivamente: Konohagakure (Vila Oculta da Folha), Sunagakure (Vila Oculta da Areia), Iwagakure (Vila Oculta da Pedra), Kiri Gakure (Vila oculta da Névoa) e Kumogakure (Vila Oculta da Nuvem). Cada uma destas vilas é comandada por um kage diferente, que, além de poder político, possui poder militar e domina diversas técnicas ninjas, sendo o guerreiro mais (ou um dos mais) poderosos do país.



É verdade que o irmão do Sasuke matou sua própria família?

Sim. Itachi assassinou todo o clã Uchiha, deixando vivo apenas o seu irmão, Sasuke. Embora no início da série Itachi seja tido como um vilão frio e mau, com motivações pouco claras e justificáveis, essa imagem é lentamente dissolvida ao decorrer da trama. Tido primeiramente como um verdadeiro prodígio dentro de seu clã, Itachi desenvolveu o uso do sharingan aos seus 7 anos, e aos 10 já era líder da ANBU, uma das organizações mais poderosas dentro da escala hierárquica ninja. Itachi, porém, recebe dos líderes da vilã a missão de exterminar seu clã, já que esse organizava uma rebelião contra Konoha, o que poderia desencadear uma grande guerra por todo o país do fogo. Itachi, porém, não matou seu irmão, já que o considerava mais importante que a própria vila. Ele foi então obrigado a fugir de Konoha, uma vez que a verdade nunca poderia ser revelada.

Quais são os níveis ninjas existentes?

O primeiro nível ninja é o de Genin. Ele é dado ao aluno recém graduado na academia ninja. Eles são capazes de realizar jutsus de pequeno porte, além de golpes característicos de suas linhagens familiares. Cada grupo de três genins é treinado por um jounin durante certo tempo, até que estejam aptos a realizar o exame chunin. Este por sua vez, é o segundo nível ninja. Ele é dado aos genins que conseguiram passar pelas diversas provas que medem o poder de combate e o desenvolvimento de técnica em várias situações. Quando necessário, os chunins podem comandar equipes de genins, especialmente em missões extracurriculares, ou em algum tipo de ataque. O terceiro nível é denominado Jounin, dado apenas aos ninjas que possuem maior força e inteligência, devido à dificuldade e complexidade das missões que eles irão se envolver, muitas vezes correndo risco de vida. Como em qualquer escala hierárquica, chunins e genins são subordinados dos jounins em caso de ataque ou durante missões. Jounins, que ganham tal graduação geralmente quando já são adultos, possuem o dever de treinar os trios de novos genins que se preparam para se tornar ninjas de verdade. Dentro da classe jounin existe a ANBU, conhecida como elite especial shinobi. Ela consiste em 12 guerreiros mascarados que não revelam suas identidades e são responsáveis por diversas missões de extremo nível. Tal cargo geralmente é dado aos mais poderosos guerreiros, devido às dificuldades de suas missões. Por fim existem os Kages, título conferido ao ninja mais poderoso de determinada aldeia, que possui poder político e militar sobre toda a vila e controla todos os outros níveis de guerreiros.

Shikamaru é o ninja mais inteligente da série?

Afirmar com certeza que determinado personagem é mais forte ou mais inteligente do que outro é uma imprudência comumente adotada por vários fãs de séries que envolvam guerreiros (sejam cartoons, seriados, animês ou tokusatsus). A única coisa que podemos ter certeza é de que em tais mundos NÃO existe certeza - um personagem que se mostrava forte pode ter seu momento de fraqueza, ao mesmo tempo em que um fraco guerreiro passa por um árduo treinamento e consegue se sobressair entre os demais. Para entender Shikamaru é preciso ter esta consciência. Desde os examens chunins, o ninja se mostrou apto a desenvolver técnicas baseadas em seu raciocínio, algo muito importante a qualquer lutador. Portanto, pelo fato do conceito de inteligência abrangir um vasto campo, não se pode dar certeza de que Shikamaru é o mais inteligente, já que outros personagens também desenvolvem diferentes conceitos de inteligência: Orochimaru possui um vasto poder de persuasão, enquanto Kakashi possui um bom senso gigantesco; Jiraya possui conhecimentos precisos sobre técnicas ninjas, enquanto Tsunade domina como ninguém os conhecimentos médico-científicos. Todos são provas de inteligência - inclusive Shikamaru. O fato é que quando comparado aos jovens de sua turma ele se sobressai por esse mesmo raciocínio analítico desenvolcido no campo de batalha. E pelo fato de estar um passo a frente de seus amigos, ele é o primeiro a conseguir o título de chunin.

Quem é mais poderoso, Kakashi ou Might Guy?

Comparações são sempre um assunto delicado quando se trata de personagens em um desenho animado, sobretudo quando envolvem guerreiros. É praticamente impossível medir o nível exato de "força" de qualquer ninja; portanto, a melhor maneira de análise é comparação entre as batalhas. Como saber se Naruto é mais forte que Sasuke? Colocando-os para lutar diversas vezes até que uma considerável diferença estatística seja atingida. O problema é que com Might Guy e Kakshi tal tarefa é praticamente impossível: embora eles sejam rivais (declaradamente apenas pela parte de Might), o número de vitórias de um é praticamente igual ao número e vitórias do outro. Ironicamente o nome de Guy - pronunciado no Japão como Maito Guy, forma nipônica de se pronunciar a palavra inglesa Might Guy - significa "Rapaz Poderoso".

Porque Orochimaru consegue controlar os antigos Hokage na luta contra o terceiro?

Orochimaru domina uma técnica conhecida como Kuchiyose • Edo Tensei (Invocação • Reencarnação ao Mundo Impuro), o mais proibido dentre os jutsus de invocação. Com essa técnica, o ninja é capaz de trazer os mortos ao mundo dos vivos. Durante a luta contra o terceiro Hokage, Orochimaru ressuscita o primeiro e o segundo Hokage colocando um amuleto formado por uma kurenai e inscrições na cabeça dos ressuscitados, que têm suas personalidades apagadas, restando apenas corpos que possuem a força e as técnicas de quando vivos, agindo, como verdadeiros bonecos a serviço de seu mestre.

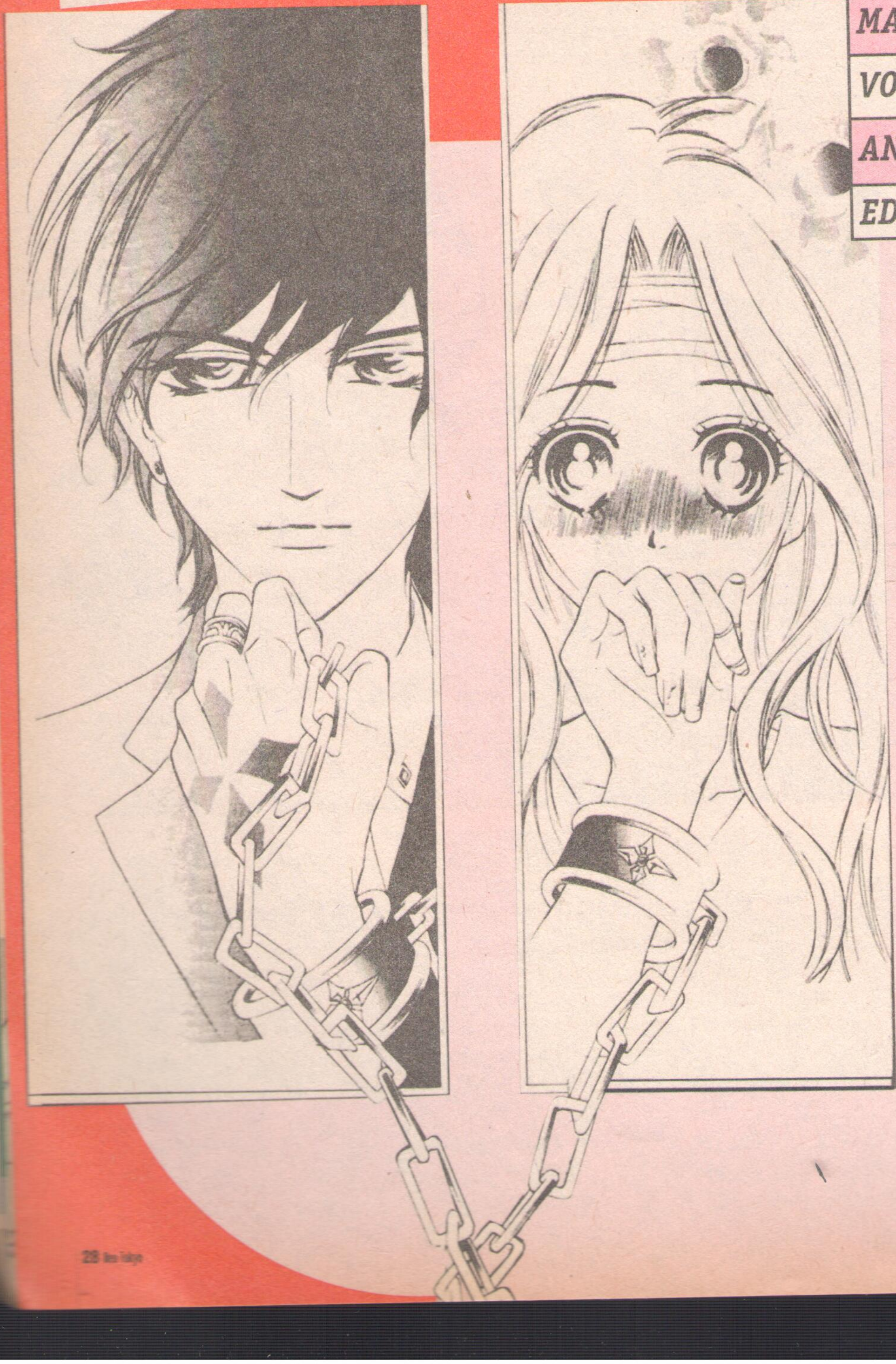
Porque Jiraya comanda um sapo gigante e quem é ele?

No mundo de Naruto existe um poderoso ninjutsu chamado Kuchiyose no Jutsu, ou Técnica de Invocação. Com ele, ninjas são capazes de invocar diversas criaturas para que os auxiliem durante a batalha. O tipo de criatura ou ser que cada guerreiro invoca depende de seus antecedentes, como família ou mesmo mestre - o ninja então assina um contrato de sangue, possibilitando que o mesmo invoque criaturas de uma determinada espécie (dependendo do seu nível de chakra) seguindo um juramento de ajuda mútua. Jiraya possui o poder de invocar sapos, técnica que posteriormente é ensinada a Naruto. O Grande sapo que o velho ninja invoca chama-se Gamabunta - seu tamanho é proporcional ao seu poder e inteligência. Ele é o rei dos sapos é aquele responsável por decidir se determinado ninja está apto ou não a selar um contrato de sangue, possibilitando a invocação de diferentes membros de sua família - que possuem obviamente, diferentes poderes. Além de Naruto e Jiraya, o quarto Hokage também era capaz de controlar a invocação de sapos, tendo utilizado até mesmo a ajuda de Gamabunta durante a luta contra Kyuubi, a raposa de nove caudas.

Qual a técnica mais poderosa de Naruto?

O conceito de poder - como já foi falado nesta matéria - é muito subjetivo e depende de cada situação. Um golpe que parece ridículo em sua definição pode conseguir enganar um poderoso oponente e assim derrotá-lo, algum muito comum dentro da arte da luta ninja. Porém, dentro das técnicas de Naruto é sabido que uma das mais poderosas é o Rasengan, golpe ensinado por Jiraya e que era dominado com maestria pelo quarto Hokage. O golpe consiste em reunir todo o chakra possível em um único ponto na mão, aumentando o poder de dano, que causa um grande estrago àquele que o recebe tal ataque. Por se tratar de uma difícil técnica de controle de chakra, é preciso um duro treinamento até que se domine.

Shinigami Lovers



MANGAKÁ:	*YUUKI Ryou*
VOLUMES:	*2 volumes*
ANO:	*2007*
EDITORA:	*Shueisha*

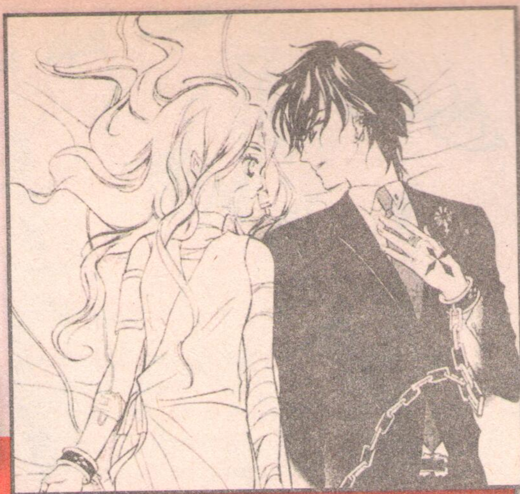
Por SETT

Resumo: Primeiro você morre jovem e estupidamente. Depois as pessoas "do outro lado" dizem que na verdade não era a sua hora e te mandam de volta sem maiores explicações. Sem que você ao menos ao menos possa dar uma expiada no local, ou saber que dia irá morrer. E quando tudo não poderia ficar mais confuso, você se vê apaixonada pelo lindo mensageiro da Morte que ficará acorrentado a você até que realmente chegue seu momento de ir para o mundo dos mortos. Assim é a romântica e doce história de "Shinigami Lovers".

História

Quando os seres humanos morrem, um Shinigami vem a seu encontro para guiar sua alma ao mundo dos mortos. Se sua morte não foi violenta, como um assassinato, ele coloca um grilhão no seu pulso que leva uma corrente chamada "Thanatos Lovers" ao braço do Shinigami, dando o direto ao futuro morto pedir o que queira a seu mensageiro da morte.

Onda Miku tinha 16 anos, sofreu um acidente e morreu. Ela era uma estudante bonita que tinha como hobby fazer unhas artísticas nas colegas (habilidade herdada da família), mas de uma hora para outra está morta. Ela se dá conta disso quando seu corpo inconsciente no hospital pressente a presença de um Shinigami chamado Sei que aparece para levar a sua alma.



> *“Thanatos é uma palavra grega para a personificação da morte e no caso do mangá significa a personificação da morte não-violenta.”*

Ele coloca no pulso da Miku uma corrente que vai até o pulso dele explicando que elas se chamam “Thanatos Lovers” (amantes da morte) e que ela não pode mais escapar dele, e da morte. Pelo momento especial, ele fala para a Miku que irá realizar um último desejo, porém não tem tempo de fazê-lo porque a alma da garota é transportada rapidamente para o mundo dos mortos.

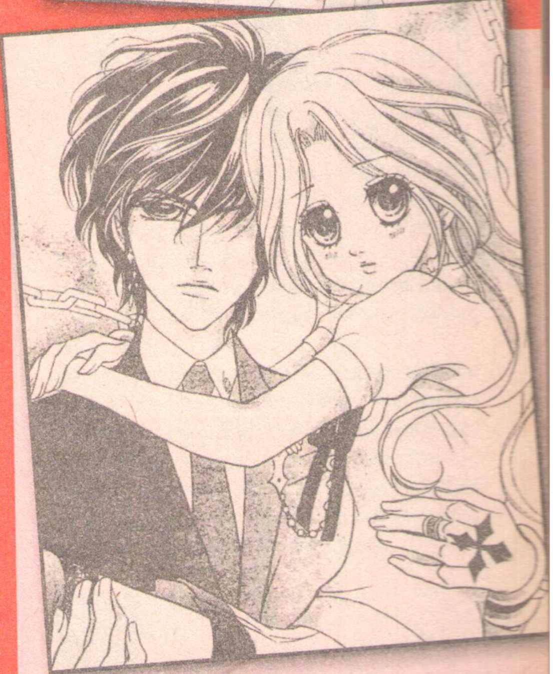
No mundo dos mortos, um dos bonitos secretários da morte fala para Miku que houve um engano com a base de dados dos mortos e que aquele não era o momento que ela iria realmente morrer, por isso poderia voltar para seu corpo. Ele explica que desde o nascimento temos a hora exata para morrer e nunca em séculos eles tinham cometido um engano assim. Tudo ficaria por isso mesmo se o entrelaçamento das correntes não fosse permanente. Assim, aonde a Miku for terá ao seu lado o Shinigami, até que chegue o momento certo de sua morte. Em conseqüência disso o Shinigami Sei toma para si a responsabilidade e se torna uma espécie de tutor da Miku aos olhos dos humanos. Mas na maioria das vezes ele é um tipo de espírito e uma sombra da garota (alguns menos humorados chamariam de encosto), porque ainda estão acorrentados e ele não pode se afastar dela e nem levá-la para o além.

A corrente “Thanatos Lovers” se torna realmente um problema porque a Miku não pode ir para lugar nenhum sem o Shinigami por perto (nem ao banheiro); e ele ainda pode arrastar a alma dela deixando o corpo da garota jogado aonde estiver, com a condição de que ela não fique mais de um dia longe porque causaria a morte real dela.

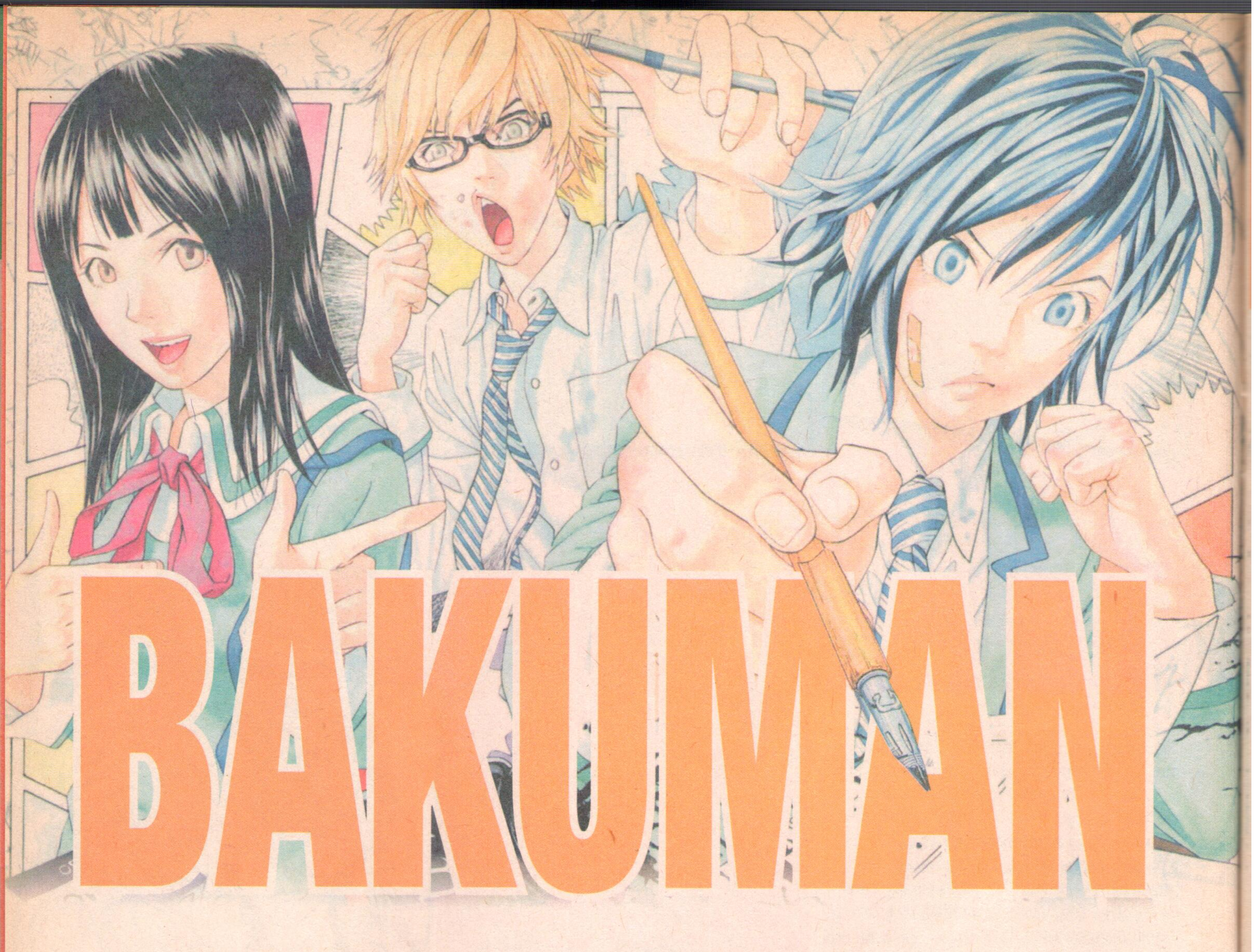
Sei é um rapaz de cabelos negros e olhos verdes. Com um terno e gravata, ele é um dos “mensageiros da morte” mais elegantes que já vi, com um estilo todo próprio (morte sim, deselegante nunca!). Além de levar as pessoas que morrem ao outro mundo, ele também salva os que tentam suicídio antes de ser o momento de sua morte real e treina os novos Shinigamis para o serviço. Apesar de sério, ele consegue entender as futilidades da Miku sem criticá-las, como por exemplo, quando ela pede para pintar a unha dele e o faz de cobaia para suas experiências de manicure. Tem que ser muito homem e tem uma grande paciência para não fugir correndo como a maioria dos meninos faz. Apesar de tudo, na primeira vez ela faz um trabalho muito bonito.

Thanatos é uma palavra grega para a personificação da morte e no caso do mangá significa a personificação da morte não-violenta. Gosto muito da idéia da corrente “Thanatos Lovers” (amantes da morte), do momento da morte ser um momento de paixão assim como é o nascimento, e de ter morte como amante e não como algo terrível. Talvez, por isso os japoneses e os fãs de mangás gostem tanto de histórias de Shinigamis.

Apesar de a idéia central parecer mórbida e ter temas como suicídio, em especial de pessoas que estão pressionadas pelo sistema, o mangá tem muito humor. Gosto do jeito atrevido e doidinho da Miku com seu talento para pintura, da paixão de Sei pelos doces e refrigerantes, e do simpático e medroso Shinigami Ryuu que está em treinamento e tem um jeito direto demais seja para abordar ou para fugir das pessoas.



Além de “Shinigami Lovers”, a mangaká Yuuki Ryou também fez o josei “Blue Ramun” e o shoujo “Twinkle Kiss”. Essa história é bastante graciosa e romântica, além de ter um traço bonito. É realmente uma pena o mangá ser tão curtinho e que a mangaká não tenha desenvolvido melhor a história e principalmente o final, que apesar de gracioso, merecia ter sido estendido. Personagens como os belos “diretores” dos Shinigamis e a doce Aoi Jun poderiam ser melhor aproveitados. Porque deve ter sido essa a sensação que aqueles que leram o último capítulo tiveram, visto que a mangaká acabou por fazer um capítulo especial para tirar o gosto de final abrupto do mangá. Mesmo assim a morte nunca foi tão atraente e divertida.



BAKUMAN

Por Fábio Garcia

Não estamos em um mundo mágico e nem numa realidade alternativa. Estamos no Japão no presente, e conhecemos dois garotos: Moritaka Mashiro e Akito Takagi. Mashiro é um desenhista de mão cheia, e Takagi um excelente roteirista. Takagi então convence Mashiro a fazer uma dupla com ele para publicarem um mangá na Shonen Jump, a revista de maior circulação no Japão. Mas pra isso eles precisam de uma história, assim como mostrar essa história para um dos severos editores da revista para publicarem sua série. E Mashiro tem um motivo especial para publicar um mangá: seu sonho é que seu mangá vire um animê de sucesso e seja dublado pela garota que é apaixonado.

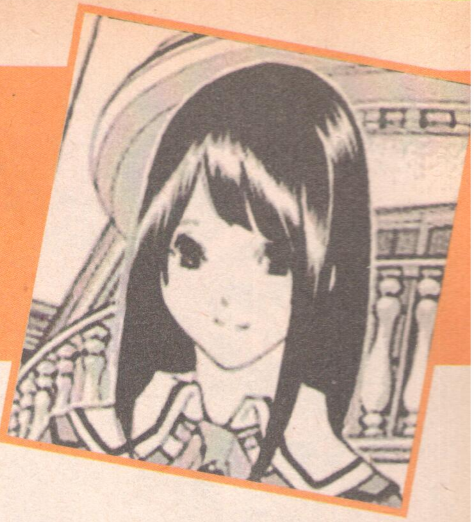
TÍTULO ORIGINAL:	*Bakuman*
PUBLICAÇÃO:	*Shueisha*
VOLUMES:	*3 até o momento*
REVISTA ORIGINAL:	*Shonen Jump*
ROTEIRISTA:	*Tsugumi Ohba*
DESENHISTA:	*Takeshi Obata*

RESENHA:

Não dá pra ler esse mangá sem tentar não comparar com o trabalho antigo da dupla. Ohba e Obata foram os responsáveis pela bem-sucedida série Death Note, que surpreendeu o mundo todo por uma história bem densa, diferente das histórias publicadas na revista Shonen Jump. Bakuman também é bem diferente dos grandes medalhões da revista, mas consegue uma boa colocação no ranking da revista por ser, praticamente, um reality-show (ou um reality-mangá) sobre os bastidores da própria revista em que é publicado.

Os personagens conversam sobre os mangás em publicação na revista. Sempre citam o Ruffy de One Piece, o Goku de Dragon Ball... no segundo volume encadernado vemos Takagi segurando um exemplar de Naruto. Mashiro e Takagi criam o pseudônimo Muto Ashirogi para a publicação de seu mangá. A primeira história publicada da dupla foi uma trama super-séria, que cativou o editor pela profundidade. Depois os personagens viram que não iriam conseguir emplacar uma série complexa na Jump, então passam a tentar criar um shonen de pancadaria clássico. O editor insiste que eles precisam achar o equilíbrio entre

> *“Como não poderia deixar de ser, a dupla tem um rival. Eiji Nizuma é um garoto de 16 anos considerado gênio...”*



uma história Jump e uma história complexa.

Além dos mangás, os personagens possuem uma vida. Mashiro é completamente apaixonado pela fofíssima Miho. Ele descobre que o sonho da garota é ser dubladora de animês, então eles fazem uma promessa de que vão ficar juntos quando Mashiro tiver um animê baseado em seu mangá na televisão e ter a Miho no elenco de dublagem. Esse relacionamento platônico e característico dos mangás mais antigos japoneses é quebrado pelo próprio Takagi, que namora Kaya (amiga de Miho) que é bem mais extrovertida. Mashiro hesitou muito em aceitar o convite pra fazer um mangá com o Takagi com medo que sua família não fosse aceitar. A família de Mashiro teve um mangaká: o tio do garoto publicou o mangá de comédia. Mas não agüentando a pressão do sucesso, o jovem mangaká se suicidou. Quando Mashiro decide contar para sua família que quer a profissão do tio... eles aceitam numa boa e ainda entregam a chave do apartamento do tio, que é um estúdio de mangá todo equipado.

O editor da dupla na editora Shueisha é o senhor Hattori. Quando lemos, de primeira o achamos um pouco oportunista, mas logo percebemos que ele se surpreende com a dupla e está disposto a fazer tudo para faze-los brilhar. A relação entre os garotos e o Hattori é muito legal no mangá, pois é diferente de uma relação de amizade ou uma relação familiar característica de um mangá. Hattori é o responsável no mangá por explicar como funciona a revista aos garotos e aos leitores. Ficamos sabendo como funcionam as reuniões de publicação, as inúmeras reuniões com editores etc.

Como não poderia deixar de ser, a dupla tem um rival. Eiji Nizuma é um garoto de 16 anos considerado gênio, e consegue publicar sua série na Shonen Jump. Ele é completamente pirado e age como se estivesse num mangá mesmo (parecido com muitas pessoas que encontramos em eventos de animês no Brasil). Pra se ter uma idéia, ele até usa onomatopéias (aqueles textos que simulam barulho) em suas frases! Mas, ao contrário do que se pode imaginar, ele não funciona como antagonista do mangá. E o motivo é simples: ele é fã do mangá que Mashiro e Takagi publicaram. Eiji tem dois assistentes para ajudar na publicação de seu mangá de ação, Crow: Shinta Fukuda é um autor promissor e que é apaixonado pelo mangá To-Love-Ru (já resenhado na Neo Tokyo) e Takurô Nakai é um homem mais velho que eles e que não tem sorte com mulheres.

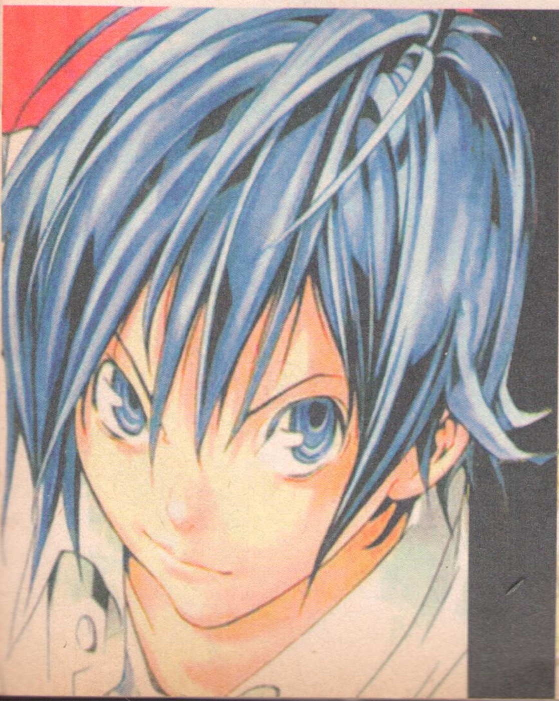
A cada novo desafio de Mashiro e Takagi surge um novo rival interessante. Desde um roqueiro que começa a desenhar mangás até um gênio que publica uma série sem nunca ter lido um mangá na vida. E os garotos enfrentam suas limitações do jeito que podem, tornando os personagens bem reais. É engraçado num capítulo quando Mashiro diz que tem dificuldades de desenhar um personagem olhando para o lado esquerdo. Aí ele desenha no verso da folha o personagem olhando para o lado direito e depois risca os contornos no lado certo da folha.

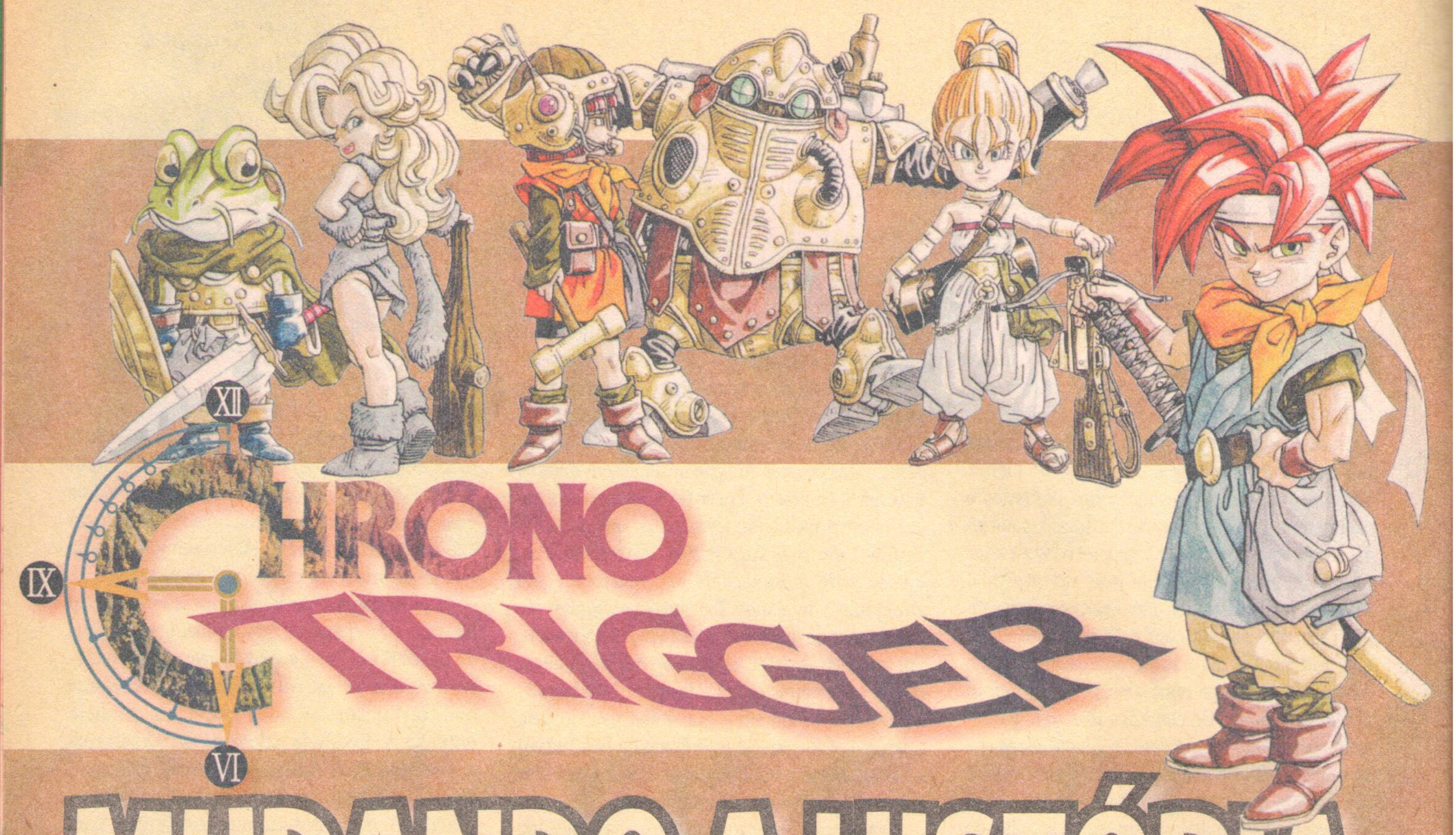
Bakuman é uma série bem interessante, que sabe dosar bem as relações típicas de adolescentes (embora torre a paciência o platonismo entre Mashiro e Miho) com os bastidores do mangá. O leitor muitas vezes se identifica com eles em muitas situações. Eu me surpreendi, assim como os dois, quando eles foram para uma festa da Jump em que estariam os autores dos mangás. A cena que o motorista vai buscá-los é impagável.

Os personagens são bem interessantes, e não há como não comparar alguns com personagens de Death Note. Em questão de esquisitice, pode-se dizer que o rival Eiji e o detetive L empatam bonito. Também se pode traçar um paralelo entre Kaya Miyoshi (a namorada do Takagi) com a divertida Misa Amane. E a dupla principal, Mashiro e Takagi, age como uma dupla mesmo, tendo até momentos em que eles brigam para “nunca mais voltar”, como todos bons amigos.

No ranking de popularidade da revista Shonen Jump, o mangá fica entre a quinta e a décima posição, o que não é ruim quando se tem adversários como One Piece, Bleach, Naruto e Toriko. Nada mal.

Para quem deseja acompanhar um mangá sem magias, sem lutas, sem conflitos que envolvam o mundo inteiro, mas mesmo assim que tenha personagens carismáticos, curiosidades imensas e um traço e roteiro ótimos, Bakuman é a pedida certa. Afinal não é todo dia que temos um mangá sobre os bastidores da Shonen Jump.





MUDANDO A HISTÓRIA

Por Marcus Maretti

A produtora Square foi uma das principais responsáveis pela popularização do gênero RPG pelo mundo, junto com a Enix. Quase todos os RPG lançados pela empresa eram considerados jogos excelentes, geniais. Quando a empresa resolve montar um "Dream Team" para criar um RPG sobre viagens no tempo, o sucesso era, no mínimo, esperado. Tornou-se um dos maiores jogos de todos os tempos, Chrono Trigger.

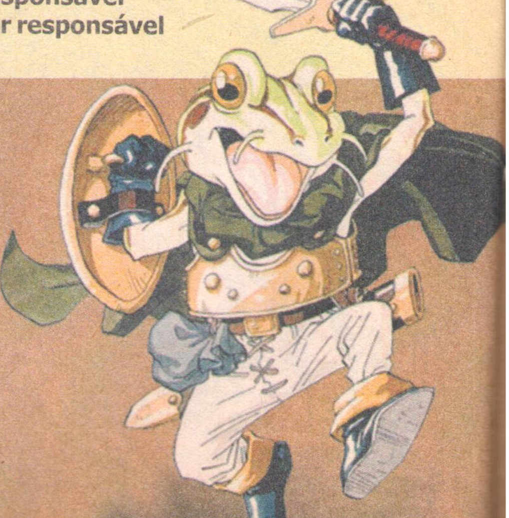
O "Dream Team" escolhido para realizar o jogo, se constituía de: Hironobu Sakaguchi, diretor e criador da Série Final Fantasy; Yuji Horii, diretor e criador de Dragon Quest; Kazuhiko Aoki, principal responsável pela formação da equipe, Masato Kato, roteirista e diretor de Ninja Gaiden; Akira Toriyama, criador de Dragon Ball Z e character design da série Dragon Quest; Yasunori Mitsuda, compositor e responsável pela maior parte das músicas do jogo; e Nobuo Uematsu, conhecido compositor responsável pela série Final Fantasy.

Viajando pelas asas do tempo

A história de Chrono Trigger inicia no período de 1000 A.D., no aniversário de mil anos do reino de Guardia. Devido ao fato histórico, é organizada uma grande feira festiva, chamada Millennial Fair, que atrai pessoas de todo o mundo para festejar. Crono, vai até a feira para ver sua amiga Lucca, inventora. Durante o caminho, ganha companhia de Marle. Durante a demonstração da invenção de Lucca, Marle é mandada para o passado, e cabe a Crono resgatá-la.

Após algumas batalhas e vários problemas, o grupo viaja para o futuro, e se depara com um mundo pós-apocalítico.Pior, descobrem uma gravação da razão dessa realidade: uma criatura gigantesca chamada Lavos, que emerge da terra e devasta o planeta. Frente a tal revelação, o grupo resolve tentar achar uma forma de deter Lavos, salvar o mundo e mudar a história.

Para obter sucesso, Crono viaja por diferentes eras, encontrando diferentes aliados e inimigos. O primeiro tempo visitado é a Idade Média (600 A.D.) é um período mar-



Os corredores do tempo

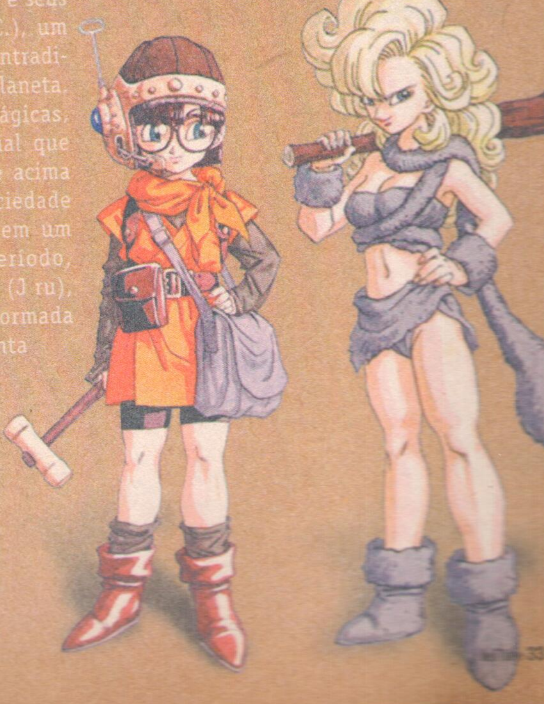
Para salvar o mundo, a equipe de Crono conta com várias ferramentas. Para viajar no tempo, são usadas Gates, portais que se materializam em determinados locais. Mais a frente, um morador do futuro confiará ao grupo o comando da Epoch, uma máquina capaz de voltar no tempo. Mas para enfrentar Lavos, viajar no tempo não é o suficiente, e em como todo bom RPG, é necessário lutar e se fortalecer.

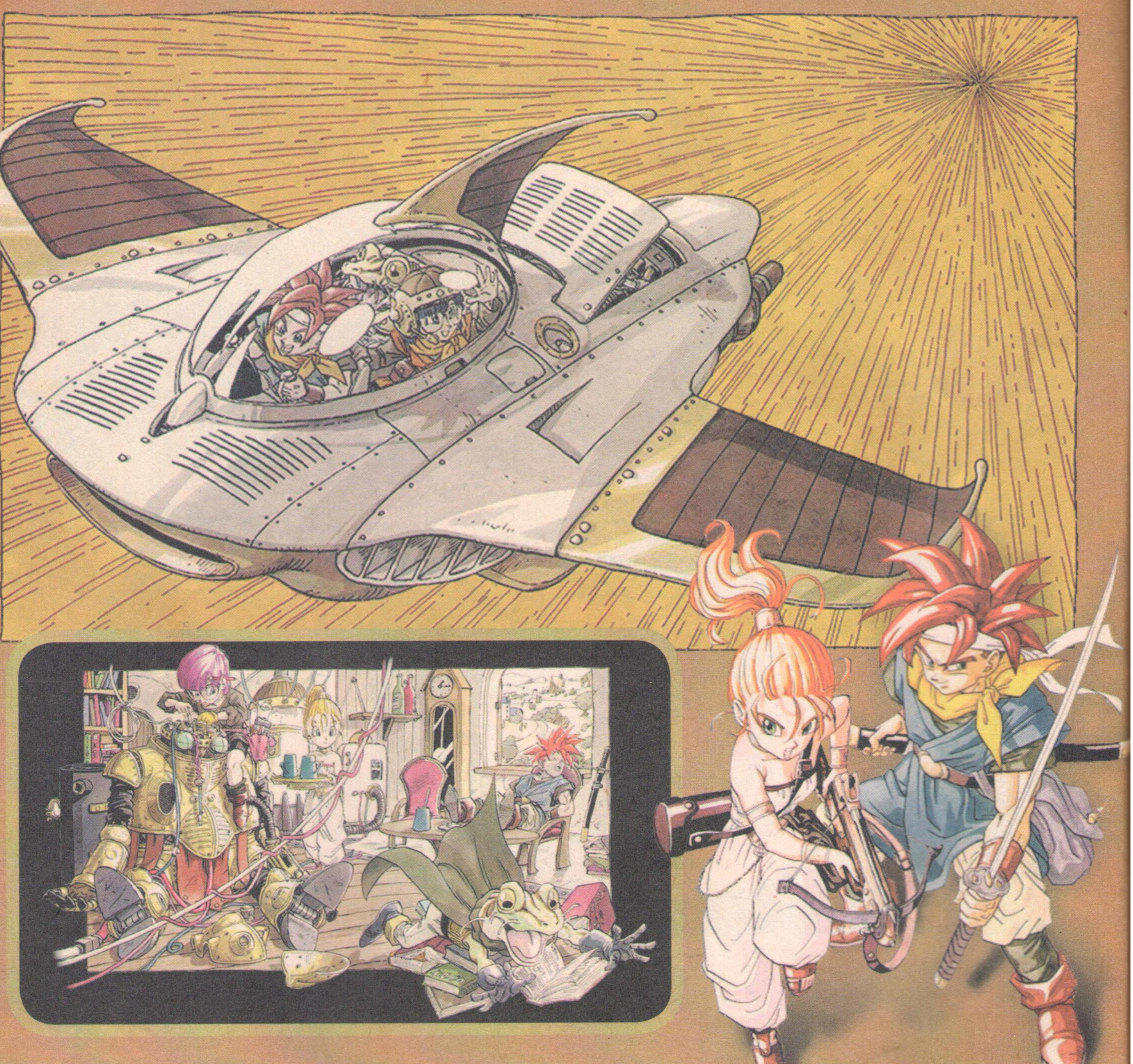
cado por uma guerra entre os humanos e os monstros (Mystics na tradução original, Fiends na versão de DS, Mazoku). Em lados opostos da batalha estão Frog, espadachim enfeitiçado que jurou proteger a família real, e Magus, atormentado líder do exército dos monstros.

No futuro (2300 A.D.), a humanidade está quase extinta, sem nenhuma esperança de viver, sem alimentação alguma, vivendo à base de uma máquina que restaura as forças dos humanos e temendo ataques dos mutantes e das máquinas. Ironicamente, o único apoio desta era vem de uma máquina, Robo, que prova diversas vezes durante o jogo que nunca abandonará os humanos.

Na pré-história (65.000,000 B.C.), o mundo também está em guerra, desta vez os humanos pré-históricos contra os Reptites, dinossauros humanóides. Ayla é a líder da tribo Ioka, a principal força contra os Reptites, enquanto Azala é a líder dos Reptites.

A última era descoberta por Crono e seus parceiros é a era antiga (12000 B.C.), um mundo composto de dois mundos contraditórios: um situado na superfície do planeta, com humanos sem capacidades mágicas, que tentam sobreviver à era glacial que impera; e um continente flutuante acima das nuvens, composto de uma sociedade altamente desenvolvida com base em um perigoso poder, magia. Neste período, o grupo conhecerá a Rainha Zeal (J ru), antes uma bondosa rainha transformada em uma pessoa manipulativa e sedenta por poder; e seus poderosos filhos, Schala (Sara) e Janus (Jaki), discordantes da postura da mãe. Neste mesmo período encontram-se os três gurus, conselheiros do reino banidos por discordarem da rainha Zeal, e de fundamental importância na história.





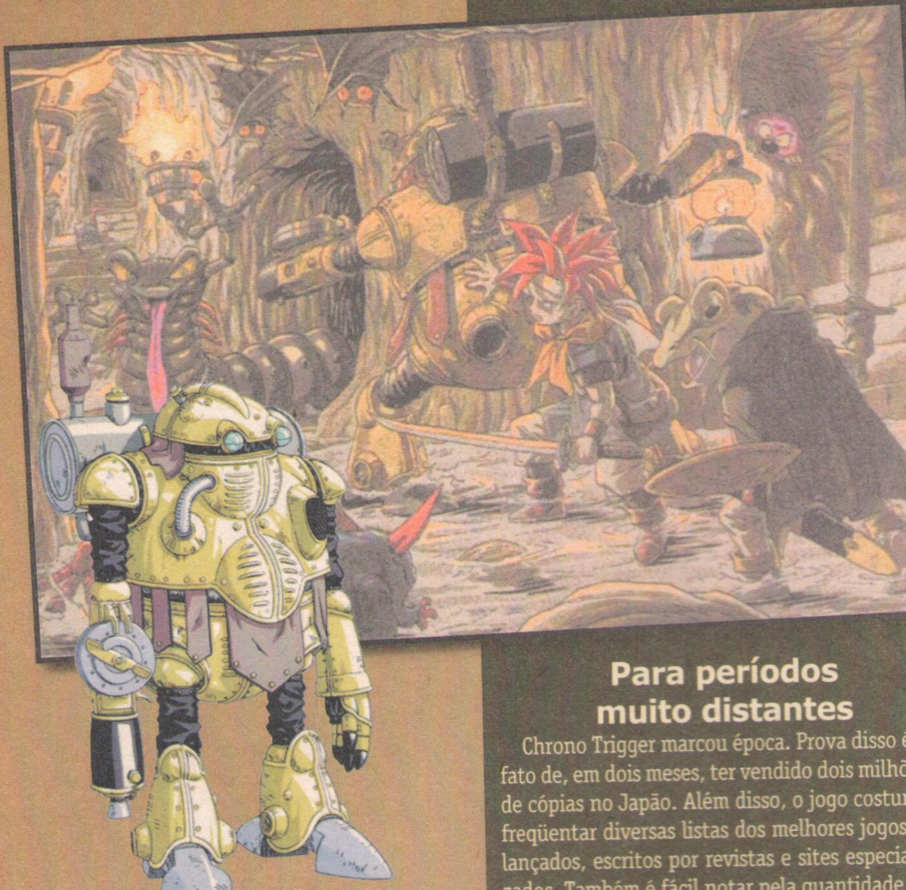
O sistema de batalha de Chrono Trigger é peculiar. O jogo usa o Active Time Battle, o sistema de batalha que usa barras de tempo para indicar o turno do personagem. Esse sistema pode ser configurado para esperar o jogador realizar as ações necessárias, enquanto algum menu está em uso, ou pode ser configurado para não esperar, fazendo com que ações dos personagens sejam realizadas mesmo enquanto o jogador procura a ação desejada. Esse sistema já é utilizado por outros RPGs, como Final Fantasy.

Algo diferente são as chamadas Techs. Techs são as ações que o jogador utiliza sem se referir a ataque direto ou a item. Isso compreende tanto as magias quanto outras técnicas. Por exemplo, Chrono possui magias e ataques com sua espada, Ayla não possui magia, mas possui poderosos ataques físicos, Lucca é baseada em magias etc. Porém, o real diferencial do sistema são as técnicas em conjunto: é possível juntar duas ou três técnicas para serem executadas ao mesmo tempo, contribuindo para um dano maior. Por exemplo, uma magia de fogo e outra de gelo podem ser combinadas para formar uma antípoda, causando dano maior. A maioria pode ser usada assim que as técnicas individuais são aprendidas, outras necessitam de uma pedra especial para execução.

Ritmo do vento, céu e terra.

Chrono Trigger é um jogo com muitos pontos positivos, e seria uma injustiça não citar a maravilhosa trilha sonora. Como seu primeiro trabalho como compositor, Yasunori Mitsuda desejava criar algo único, totalmente relacionado ao universo do jogo. Para isso, chegou até mesmo a dormir dentro do estúdio, para se inspirar em sonhos. Depois de contrair uma úlcera, Nobuo Uematsu compôs dez das sessenta e quatro músicas do jogo, entregando a trilha completa.

A trilha sonora é extremamente rica. Músicas imponentes, como a música Chrono Trigger, abertura e tema principal de Crono; suaves, como Peaceful Day, tema da maioria das cidades de 1000 A.D.; músicas intensas, como os temas de batalha; e inquietantes, como o tema de Lavos. A trilha sonora foi oficialmente lançada no Japão pela NTT Publishing, e é composta de três CDs, que além de todas as músicas usadas no jogo também conta com trilhas não utilizadas



na versão final do jogo (um tema de batalha alternativo e uma música chamada Singing Mountain), além de apresentar uma versão estendida do tema de Frog.

O sucesso da trilha sonora é facilmente medido pela quantidade insana de homenagens, tributos e doujin disponíveis. O conhecido site de rearranjamentos OCRemix.org possui quase cem músicas; dezenas de álbuns doujin foram publicados, quase todas as bandas e orquestras de música de jogos possuem ao menos uma música do jogo em seu repertório.

> “Chrono Trigger marcou época. Prova disso é o fato de, em dois meses, ter vendido dois milhões de cópias no Japão.”

Para períodos muito distantes

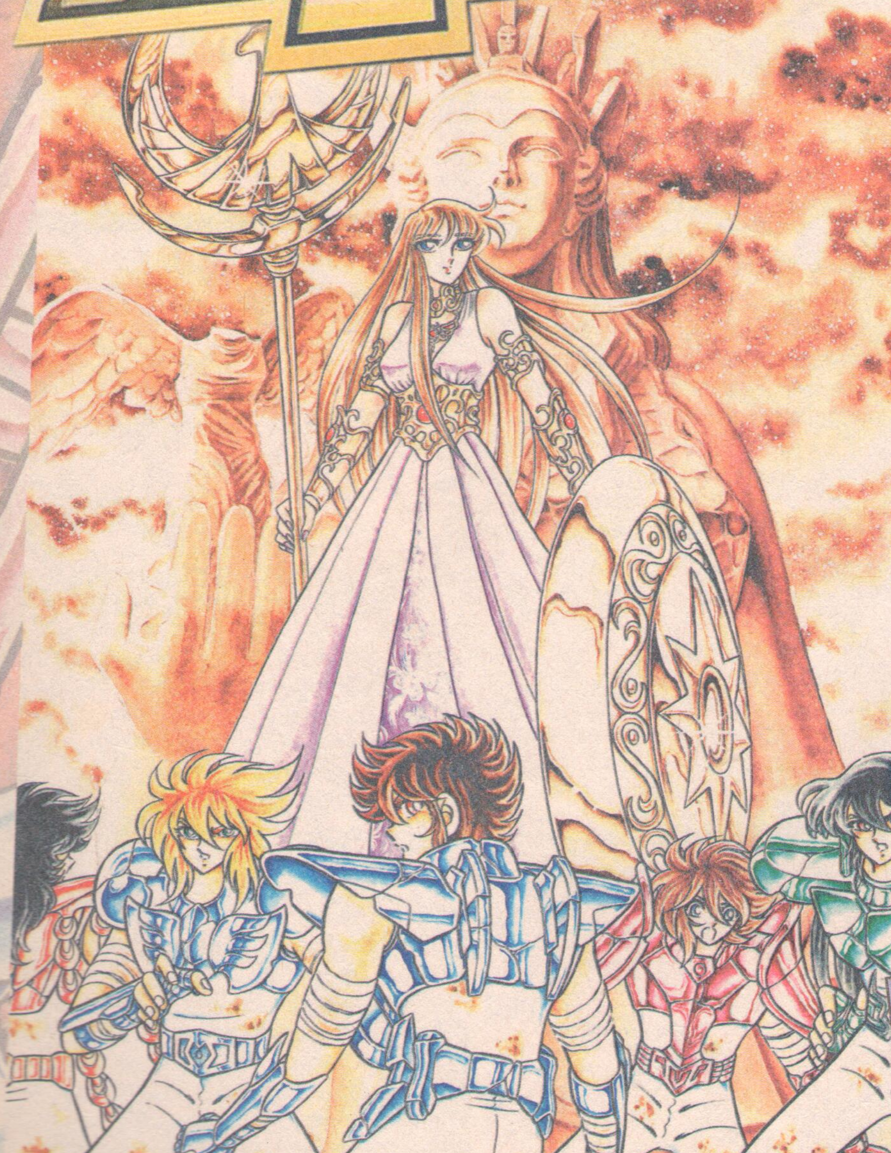
Chrono Trigger marcou época. Prova disso é o fato de, em dois meses, ter vendido dois milhões de cópias no Japão. Além disso, o jogo costuma freqüentar diversas listas dos melhores jogos já lançados, escritos por revistas e sites especializados. Também é fácil notar pela quantidade de material feito por fãs, como os já citados tributos musicais, ROM hacks com continuações da história original, tentativas de recriar o jogo inteiro em 3D (barradas pelos advogados da Square), fanarts, entre outros.

Chrono Trigger gerou várias continuações de sua história. O estúdio Production I.G produziu um curto anime promocional chamado Dimensional Adventure Numa Monjar (Jik B ken N mamonj), que conta uma pequena história sobre dois monstros. Em 1996, um jogo chamado Radical Dreamers (Rajikaru Dor m zu -Nusumenai H seki) foi lançado para Satellaview, um acessório para Super Famicom lançado apenas em território japonês. O roteiro utilizado nesse jogo foi reutilizado e alterado, se tornando Chrono Cross, jogo lançado em 1999 para Playstation.

Chrono Trigger foi lançado também em vários formatos. Para o Satellaview, foram lançados Jet Bike Special, um jogo de corrida baseado em um minigame do original; Character Library, com informações sobre os personagens e monstros do jogo; e Music Libraby, uma espécie de Sound Test. Pouco antes do lançamento de Chrono Cross, a Square lançou um remake de Chrono Trigger para o Playstation, com pequenas cenas baseadas em partes do jogo, animadas pela Toei Animation, informações sobre monstros, técnicas e músicas, e um loading excessivo. Em 2008, Square Enix lançou outro remake para o Nintendo DS, com todos os extras já presentes na versão de Playstation, tradução revisada, possibilidade de acessar os menus pela tela de toque, um modo extra de treinar monstros para competições, e duas novas áreas, a chatíssima Lost Sanctum e o incrível Dimensional Vortex.

Chrono Trigger é um jogo envolvente, que é fácil, mas tem um enredo complexo e surpreendente, personagens inesquecíveis, representando o primor da Square. O jogo é altamente recomendado para todos que gostem de um bom RPG. Se resolver jogar, não se esqueça de ligar o som, pois até a música é inesquecível.

OS CAVALEIROS DO ZODÍACO



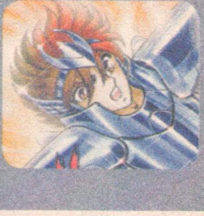
Nesta matéria você poderá conferir o perfil detalhado de todos os personagens que já apareceram no mangá Next Dimension. Além disso, fizemos várias análises, comparando o Next Dimension com o mangá Lost Canvas, com o filme Prólogo do Céu e com o CD Drama Shonenki.

Por Eduardo Vilarinho - evilarinho@cavzodiaco.com.br

Tenma de Pégaso

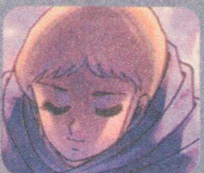
Golpe: Meteoro de Pégaso

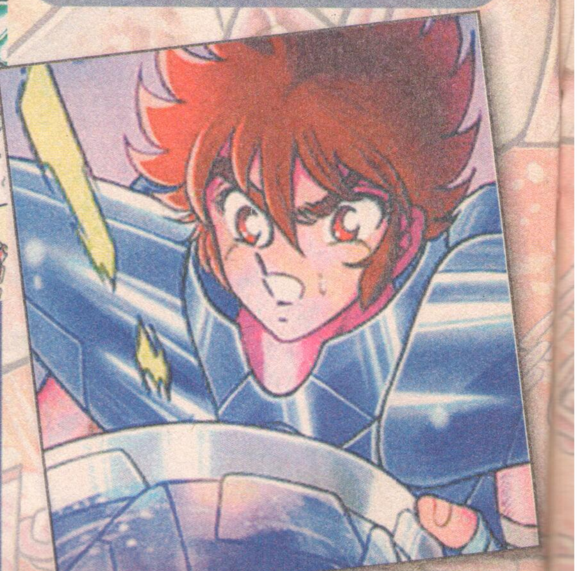
O ancestral do Seiya de Pégaso. Tenma possui um temperamento bem diferente do de Seiya, embora possua as mesmas qualidades como Cavaleiro: persistente e muito determinado. O Tenma do Next Dimension aparenta ser bem diferente do Tenma do Lost Canvas. No caso do Next Dimension, ele foi treinado por Suikyô de Copo (Taça), um antigo Cavaleiro de Prata que mais tarde virou o espectro Suikyô de Garuda. Já no Lost Canvas ele foi treinado inicialmente por Dohko de Libra e posteriormente por Deuteros, o demônio da Ilha do Canhão e o provável antigo Cavaleiro de Gêmeos. O seu passado no Next Dimension também difere um pouco do passado do Tenma do Lost Canvas, já que no Lost Canvas Tenma viveu em um vilarejo pobre na Itália, fato que não é mostrado no Next Dimension e que tudo indica que não aconteceu!



Alone

Um garoto de coração puro, amigo de Tenma e irmão de criação. No Lost Canvas, Alone é irmão de sangue de Sasha, a antiga deusa Atena, mas no Next Dimension o fato não ocorre, já que Sasha não existe (ou não apareceu ainda, embora tudo indique que ela não exista mesmo, já que é dito que a reencarnação da deusa Atena não renasceu naquela época ainda). Alone tem grande aptidão para a pintura e, por ter um coração puro, foi escolhido para ser o hospedeiro de Hades. Seu olhar inocente some ao ser tomado pelo espírito de Hades!





Dohko de Libra

Golpe: Cólera dos Cem Dragões

No Next Dimension, o Cavaleiro de Ouro de Libra mostra-se um Cavaleiro não tão forte como ele sempre foi. Existem diferenças claras de poder entre o Dohko do Next Dimension com o Dohko do Lost Canvas, diferenças até com o Dohko da série clássica, mas isso se explicaria pelo fato de na série clássica ele já ter vivido muitos anos e ser mais experiente! Em Next Dimension Dohko era um Cavaleiro de Bronze (constelação não revelada, mas provavelmente era de Dragão ou Tigre) e ele se tornou um Cavaleiro de Ouro quando a Guerra contra Hades já está iminente. Sempre ao lado do seu amigo Shion de Áries, Dohko está sempre pronto para a luta, às vezes de forma impulsiva.

Shion de Áries

Golpe: Revolução Estelar

O pacífico e sereno Cavaleiro de Ouro de Áries, que se tornou mestre do Santuário na era atual. Antes de se tornar o Cavaleiro de Ouro de Áries, Shion era um Cavaleiro de Bronze de Escultor (armadura considerada perdida nos tempos atuais) assim como Dohko. Sempre ao lado de Dohko, também mostrou uma deficiência de poder comparando-se com o Shion do Lost Canvas e da série clássica.

Pandora

A irmã de Hades e que está no comando dos 108 espectros. Tem aparência e personalidade parecidas com a Pandora dos tempos atuais.

Vermeer de Griffon

Golpe: Marionete Cósmica

Um dos juízes do Mundo dos Mortos. Surge para matar Tenma, Dohko e Shion, e só não fez porque Suikyô de Garuda apareceu e o deteve. Em Lost Canvas, o antigo espectro de Griffon chama Minos, assim como o da era atual. Seu poder pode ser considerado semelhante ao de Minos de Griffon!

Ox de Touro

Golpe: Grande Chifre

O antigo Cavaleiro de Ouro de Touro. Grandalhão, assim como Aldebaran na era atual, Ox também possui o golpe Grande Chifre. Em Lost Canvas, o antigo Cavaleiro de Ouro de Touro chama-se Hasgard. Juntamente com Izo de Capricórnio, Ox mostra-se um dos mais experientes Cavaleiros de Ouro da era antiga!

Izo de Capricórnio

Golpe: Excalibur

O antigo Cavaleiro de Ouro de Capricórnio. Seu golpe também se chama Excalibur, mas diferentemente do Shura de Capricórnio da era atual, a imagem da espada que surge em seu braço é de uma espada samurai. Possui cabelos compridos, o que remete que ele é um samurai mesmo! No Lost Canvas, o antigo Cavaleiro de Ouro de Capricórnio chama-se El Cid e é bem diferente de Izo.

Shijima de Virgem

Golpe: não mostrado ainda

O antigo Cavaleiro de Virgem também é considerado o mais próximo de Deus. Aparentemente a única diferença entre ele e Shaka de Virgem, o atual Cavaleiro de Ouro, é o cabelo vermelho, já que sempre mantém os olhos fechados e fica sentado na posição de Lótus. É Shijima que revela que o grande Cosmo de Atena está cada vez mais perto (provavelmente ele está sentindo o cosmo de Saori). No Lost Canvas, o antigo Cavaleiro de Ouro de Virgem chama-se Asmita.

Antigo Mestre do Santuário

O seu nome e a sua aparência não foram revelados, mas tudo indica que foi um dos Cavaleiros de Ouro da geração anterior ao Next Dimension. Foi ele quem nomeou Dohko como Cavaleiro de Ouro de Libra e Shion como Cavaleiro de Ouro de Áries.

Soldados Espectros

Vários soldados de Hades surgem na floresta para tentar matar Tenma, mas eles são muito fracos e são vencidos facilmente por Dohko e Shion.

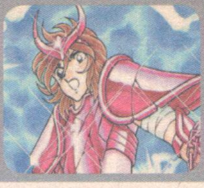
Cavalo Pégaso

O Cavalo de Tenma chama-se Pégaso. Ele carregava consigo dois barris de madeira, onde estavam a Armadura de Bronze de Pégaso e a Armadura de Prata de Copo. Com um coice, conseguiu vencer um dos soldados de Hades.

Seiya de Pégaso

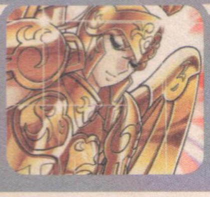
O Cavaleiro de Bronze de Pégaso da era atual. Após ter a espada de Hades enfincada em seu peito, acabou em coma em uma cadeira de rodas.

Shun de Andrômeda



Golpes: Corrente de Andrômeda e Defesa Circular

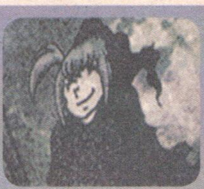
O Cavaleiro de Bronze da era atual retorna após a batalha contra Hades. Ele encontra Saori cuidando do Seiya na cadeira de rodas, e resolve acompanhar a deusa Atena quando esta resolve partir para Star Hill e depois para o Olimpo. Enfrenta as Satélites lideradas pela Calisto.



Saori Kido (deusa Atena)

A deusa Atena da era atual. Aparece cuidando de Seiya, após a batalha contra Hades. Para tentar curar Seiya, ela resolve procurar a sua irmã Artemis, com o intuito de voltar no tempo e impedir que a espada de Hades ferisse o Cavaleiro de Pégaso. Utiliza novamente a sua Armadura quando decide ir até o Templo da Lua, no Olimpo.

Hekate



A bruxa da Lua, que cruzou o caminho de Shun e de Atena. Por ser uma bruxa, ela apareceu na forma de uma coruja e depois se transformou em uma velha horrorosa. No começou ela impediu a passagem dos dois, mas tudo o que ela queria era um pedaço do cabelo da Atena, para assim voltar a ser jovem. Depois que Shun e Atena saíram do templo da Lua, ela voltou a cruzar o caminho deles, mas agora com a aparência de uma linda jovem e disposta a ajudá-los.

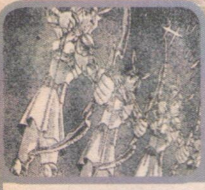
Next Dimension x Lost Canvas

Com certeza a primeira coisa que vem na cabeça dos fãs é: por que Masami Kurumada resolveu criar dois mangás novos de Saint Seiya e com a mesma história? Na matéria passada explicamos que a idéia inicial do Next Dimension era ser um mangá com uma história paralela a história do mangá Lost Canvas, contada sob um ponto de vista diferente (o chamado Multi Dual Angle, denominação criada pelo próprio autor). Masami Kurumada é muito perfeccionista em seus trabalhos e por isso optou por desenvolver todo o Next Dimension colorido. Obviamente ele não conseguiria manter um mangá mensal desta forma, muito menos semanal, por mais que ele tenha assistentes ajudando-o.

Tal fato fez com que o Lost Canvas evoluísse de uma forma mais rápida, tendo em vista que Kurumada apenas supervisionaria o roteiro e todo o traço ficaria por conta da mangaká Shiori Teshirogi. Por ser nova, Shiori mostrou uma grande disposição e com isso foi possível tornar o Lost Canvas um mangá semanal (publicado na revista japonesa Weekly Shonen Champion, da Akita Shoten). É neste momento que temos a grande diferença entre o Lost Canvas e o Next Dimension: por mais que Masami Kurumada supervisione o roteiro, ele deu total liberdade para Shiori trabalhar os personagens.

Não se sabe ao certo se foi uma decisão de Kurumada ou da própria Shiori de manter o padrão das feições dos personagens, comparando-se com a série clássica, mudando apenas a personalidade deles e, em alguns casos, os seus nomes (de repente, a mangaká imaginou que fazendo isso, teria uma aceitação melhor do público), mas o efeito agradou os fãs em um primeiro momento. Já em Next Dimension, Masami Kurumada conta a história do seu jeito, da forma que ele sempre imaginou que ela deveria ser.

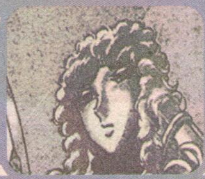
Provavelmente, temendo que a sua história caísse no marasmo, Masami Kurumada de uma hora para outra resolveu mudar o foco do mangá, deixando de contar a história da antiga Guerra Santa contra Hades e passando a contar a história da continuação da Saga de Hades da era atual, ou seja, a tão sonhada e esperada Saga do Céu (ou Saga de Zeus).



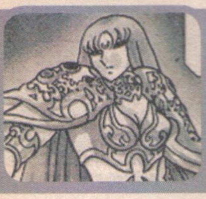
Satélites

As guerreiras que defendem o Templo da Lua e são dotadas de arcos e flechas.

Calisto



A líder das Satélites. Subordinada direta da deusa Artemis, acabou tendo que acatar a vontade de Atena, que queria a todo custo ver a sua irmã.



Deusa Artemis

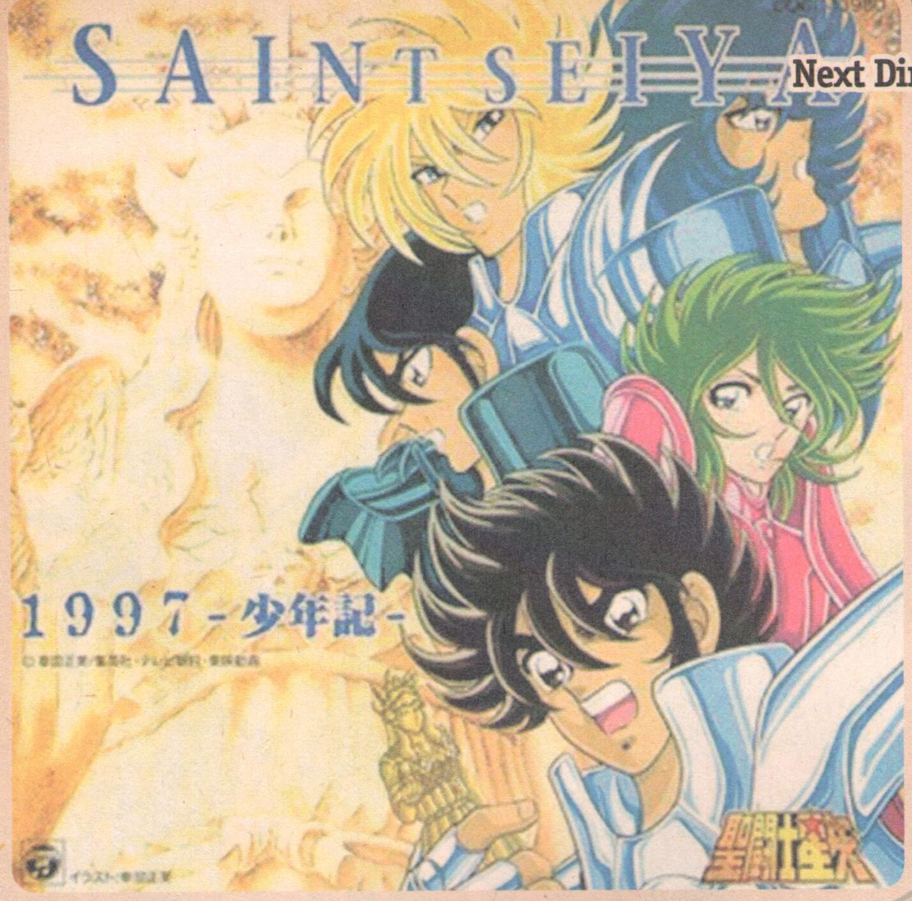
A deusa da Lua. Recebeu a visita da sua irmã mais nova Atena enquanto descansava no Templo da Lua, no Olimpo. Possui uma aparência e um temperamento diferente da Artemis mostrada no filme Prólogo do Céu.

Deus Apolo

Apesar de não aparecer na história, Apolo foi citado por Artemis quando Atena indagou a possibilidade de viajar no tempo para salvar Seiya.

Deus Cronos

Outro Deus que ainda não apareceu na história, mas que deverá ser uma peça chave no desenrolar da história. Isso porque Atena quer viajar no tempo para salvar Seiya e Cronos é o deus que controla o tempo.



Next Dimension x CD Drama Shonenki

Em 1997 foi lançado, no Japão, um CD dos Cavaleiros do Zodíaco chamado 1997 Drama and Song Collection - Shonenki (Conto da Juventude). O CD tem cinco músicas, sendo três músicas novas na época (Burning Blood, Born to be a Soldier e I Leave My Heart) e duas que são versões em inglês de duas famosas músicas: Shining Star (versão em inglês de Lullaby) e Soldier Dream (versão em inglês da própria Soldier Dream). Além disso, existe uma faixa de 27 minutos chamada Do Cvidanja - Time of Promise, um drama com as vozes dos dubladores japoneses de Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun, Ikki, Saori, Minu, Shunrei e as crianças do orfanato. Esta faixa trouxe o que seria o começo da Saga do Céu na época, fato que foi totalmente anulado pelo filme Prólogo do Céu e agora pelo mangá Next Dimension. De qualquer forma, vale a pena dar uma conferida.

Next Dimension x Prólogo dó Céu

Com o início da Saga do Céu no mangá Next Dimension, é inevitável fazer uma comparação com o filme Prólogo do Céu (Saint Seiya: Tenkai-hen Josô – Overture), lançado em 2004 pela Toei Animation no Japão e em 2006 pela PlayArte no Brasil. O filme era, até então, o começo oficial da Saga do Céu, com o mesmo Seiya na cadeira de rodas, porém com a história começando vários dias após o fim das lutas contra Hades. Já no Next Dimension, a história começa apenas um dia depois da luta contra Hades! A verdade é que Masami Kurumada sempre deixou claro que não gostou do resultado final do filme Prólogo do Céu, já que não seguiram à risca o seu roteiro. Com isso, talvez agora, Masami Kurumada esteja apenas contando a história de acordo com o roteiro original que ela tinha planejado há muito tempo atrás. Confira outras diferenças entre as obras:

- Os diálogos do Prólogo do Next Dimension divergem um pouco dos diálogos do final da luta contra Hades.

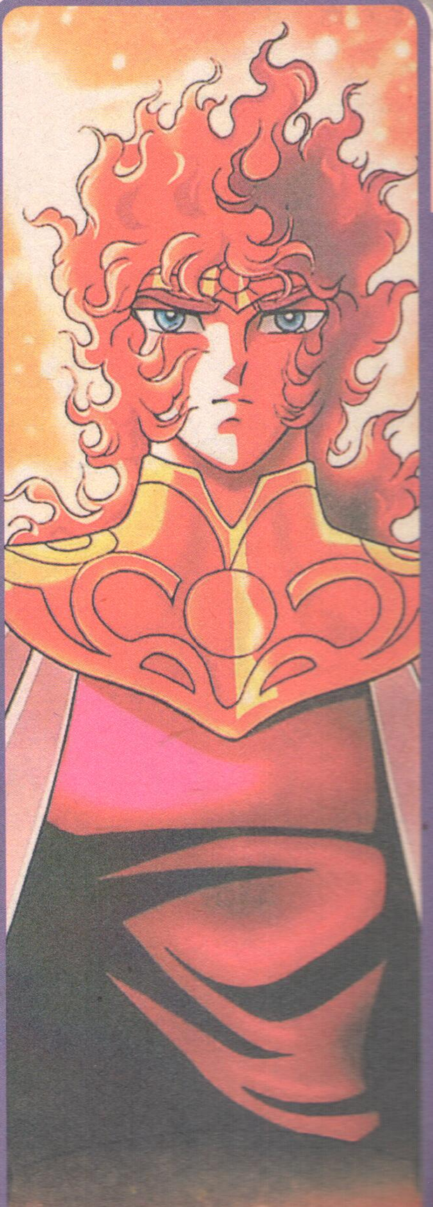
- Em Next Dimension, Seiya tem um prazo de apenas três dias para ser salvo, pois, caso contrário, a espada de Hades continuará penetrando no seu peito e finalmente vai matá-lo. Já no Prólogo do Céu, este prazo praticamente não existiu, já que como se passaram muitos dias após a luta contra Hades, Seiya está em coma, mas vivo.

- Masami Kurumada finalmente explicou porque as Armaduras dos Cavaleiros de Atena mudaram de Armaduras Divinas para Armaduras de Bronze novamente. O fato é que ao ser banhado pelo sangue de Atena, o Cavaleiro precisa queimar o seu cosmo até o infinito e desejar muito a vitória, com isso a Armadura se torna uma Armadura Divina, quase uma Kamui (traje dos doze deuses Olimpianos). Após cumprir a sua missão, a armadura volta para o estado anterior.

- A aparência da Artemis do Next Dimension é bem diferente da aparência da Artemis do Prólogo do Céu. Atena fica assustada, como se não a tivesse visto antes, fato que ocorreu no Olimpo, no Next Dimension.

- No roteiro original do Prólogo do Céu, Shun teria mandado uma carta para Saori, explicando o que aconteceu com ele com os outros Cavaleiros de Bronze (esta passagem não foi realizada no filme, ficou apenas descrita no encarte do DVD japonês). Já no Next Dimension, Shun aparece pessoalmente para Saori e ainda resolve ajudá-la na sua caminhada até o Templo da Lua, no Olimpo.

- Nele, Saori aparece cuidando de Seiya, que está em coma e preso a uma cadeira de rodas e tem um rosário em seu braço. Já no Next Dimension, este capítulo foi praticamente recontado, sendo que Saori (*tirar negrito*) coloca uma pulseira de flores ao invés do rosário.



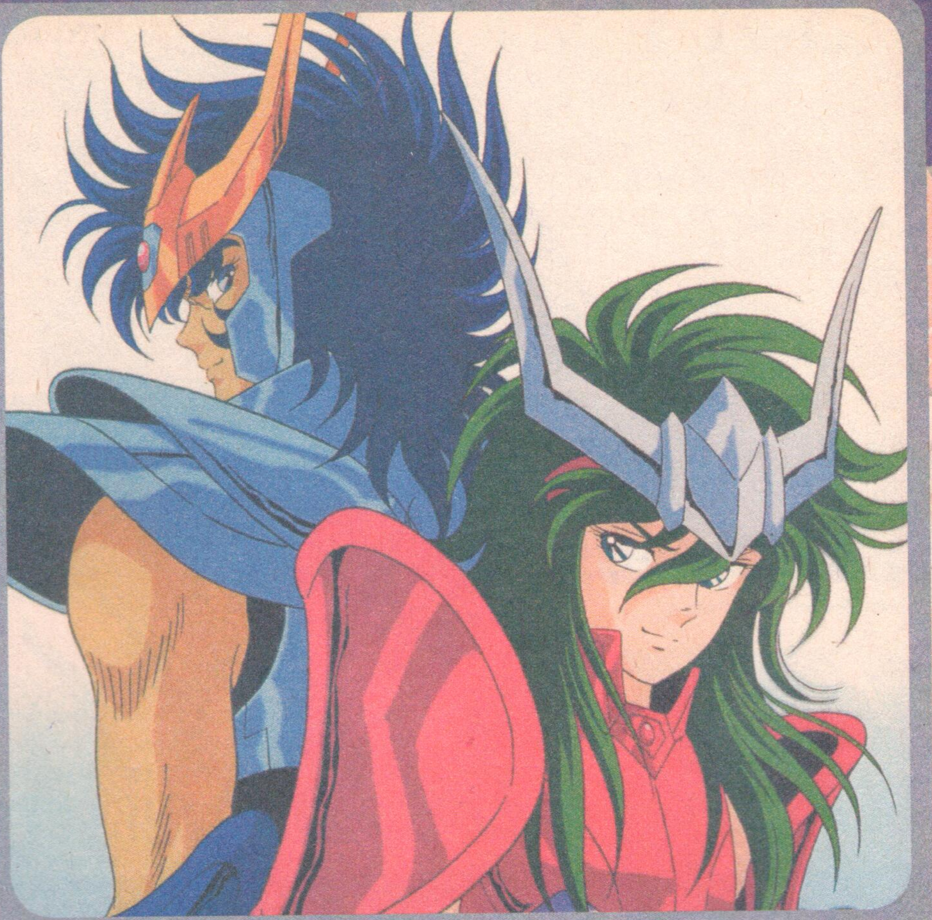
DO CVIDANJA

Tempo de Promessa

A batalha contra Hades já acabou e Seiya recuperou-se de seus ferimentos. Ele vai visitar o orfanato chamado Filho das Estrelas (Hoshi no Ko Gakuen), que era sua casa durante a sua infância. Minu, que toma conta do orfanato diariamente, se alegra ao ver Seiya. As crianças estão contentes ao vê-lo. Seiya promete que ele fará uma festa com Minu e as crianças. Deixar a vida de batalhas com deuses parecia um sonho para um Cavaleiro de Atena. Tempos calmos e tranqüilos viriam...

Shun estava procurando seu irmão mais velho, Ikki. Como Shun não o encontrou, volta para ver o que Seiya está fazendo. Shun e Seiya estão de pé ao longo da praia onde eles escapavam da escola. Eles falam sobre suas vidas e seus deveres, sobre o fato das suas vidas estarem sempre em jogo e de terem que passar por duros treinamentos diariamente. Os dois lembram da Guerra Galáctica, da luta contra os Cavaleiros de Ouro no Santuário. Antes de se recuperarem de seus ferimentos, houve a luta com Poseidon e depois a batalha com Hades.

Shun, que estava escutando as histórias, de repente se sente só. Shun não está seguro se Seiya lamenta ser um Cavaleiro de Atena, assim ele se sente subitamente só. Shun foi colocado para lutar contra sua vontade para matar muitos oponentes, porque ele queria se reencontrar com seu irmão mais velho, Ikki. Apesar de o seu destino ser manter a paz na Terra, Shun ainda tem muitas dúvidas se fez a coisa certa ou não.



Durante as batalhas, Shun descobriu não só a força de Ikki, mas também a sua generosidade. O Cavaleiro de Andrômeda conheceu pessoas como Seiya, Hyoga, Shiryu e Saori, a quem ele realmente gosta de proteger. Estas pessoas são as mais valiosas para Shun, assim como Seiya. Seiya não quis ser um Cavaleiro, até que ele conheceu Shiryu, que o fez mudar. Depois, Seiya percebeu que ele está disposto a perder a vida por seus amigos, como Shiryu. Não está completamente certo sobre manter a paz na Terra, mas confia em seus amigos. Estar com amigos é seu único propósito para proteger o mundo.Considerando que todos os poderosos deuses são inimigos, os humanos terão que queimar seus cosmos eternamente para lutar contra eles.. Seiya e Shun lembram em suas mentes das palavras que Saori disse na batalha contra Hades:

"Os humanos, qualquer um, têm o que é chamado amor. Desse amor, humanos podem ser infinitamente amáveis, e infinitamente fortes. É um gigantesco poder que os seres humanos têm, o poder do amor ferve desde a origem da vida. E isso não pode ser derrotado por nada."

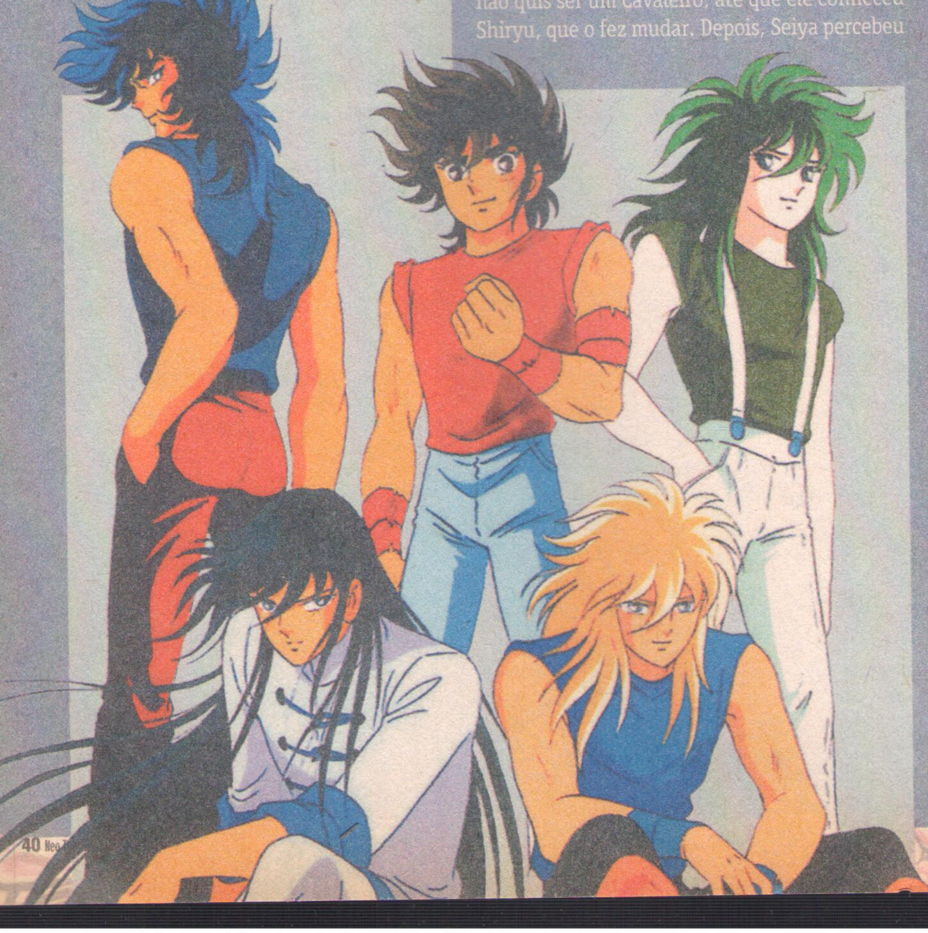
Por causa dessas palavras de Atena, Seiya e os outros Cavaleiros têm orgulho de serem os Cavaleiros de Atena. Eles confiam na esperança da Terra. Shiryu e Hyoga chegam. Eles também querem saber onde Ikki está:

"Nós o veremos novamente?"

As palavras de Hyoga permanecem no coração de Seiya e Shun:

"Do Cvidanja... Seiya e todos..."

Do Cvidanja não é o significado de "adeus" em russo. É um tipo de promessa que significa "verei você novamente". (Pronuncia-se "do svidânia")



COMO VIRAR UM DESENHISTA DE MANGÁ NO BRASIL?

Inspiração, talento, força de vontade? O que é preciso para ser um desenhista de quadrinhos no estilo japonês em nosso país? Talvez um pouco de tudo isto, mas existem dicas e caminhos que podem facilitar sua jornada. Embarque conosco neste guia prático de como virar um mangaká (desenhista de mangá).

Por Ida Telhada (com a colaboração de David Denis Lobão e Tom Marques)

Talento natural ou cursos profissionalizantes?

A atriz Juliana Paes, hoje é conhecida em todo o país por ter vivido Maya, a protagonista da novela "Caminho das Índias". Mas ela já foi uma modelo desconhecida tentando a chance de ser uma grande intérprete. Em 2001, quando vivia a bela Karla, de "O Clone", Juliana revelou que não fez cursos de teatro, ou seja, toda aquela técnica e interpretação que mostrava em cena era algo natural.

Já Rodolfo Garcia Vázquez, considerado atualmente um dos maiores diretores de teatro do país revelou na biografia "Os Satyros – Um Palco Visceral", que sua carreira não nasceu do acaso, estudou muito sobre as artes cênicas e se formou no curso teatral da escola Macunaíma de São Paulo, antes de formar sua própria companhia e produzir seus espetáculos.

Ou seja, você pode seguir dois caminhos: do talento natural (aliado à sorte) ou procurar um curso e se especializar na sua arte, adquirindo novos conhecimentos. Muitas vezes também é possível aliar as duas coisas, com pessoas que já nascem com uma tendência natural a criar bons trabalhos artísticos aperfeiçoando sua interpretação (ou no caso do mangá, seu traço), com aulas de como melhorar seu dom.

Resumindo: estudar nunca é demais e aprender faz bem para todos.

Sorte ou indicação?

Acabando com as comparações e falando agora propriamente de mangakás brasileiros, vamos tentar entender o que leva alguém ao mercado editorial: Sorte ou indicação?

Os dois caminhos existem, são válidos e muitas vezes caminham lado a lado. Um exemplo disto é a história de Erica Awano. Formada em Letras e Literatura pela USP, ela começou sua carreira em 1996 em um mangá licenciado de Megaman. Entrou em cena o fator sorte, já que ela foi convidada para trabalhar na publicação após enviar algumas de suas ilustrações para a extinta revista Animax. Mas também contou muito de sua força de vontade, de tirar seus desenhos do fundo da gaveta e mandar seus trabalhos para a revista e assim, torná-los conhecidos.

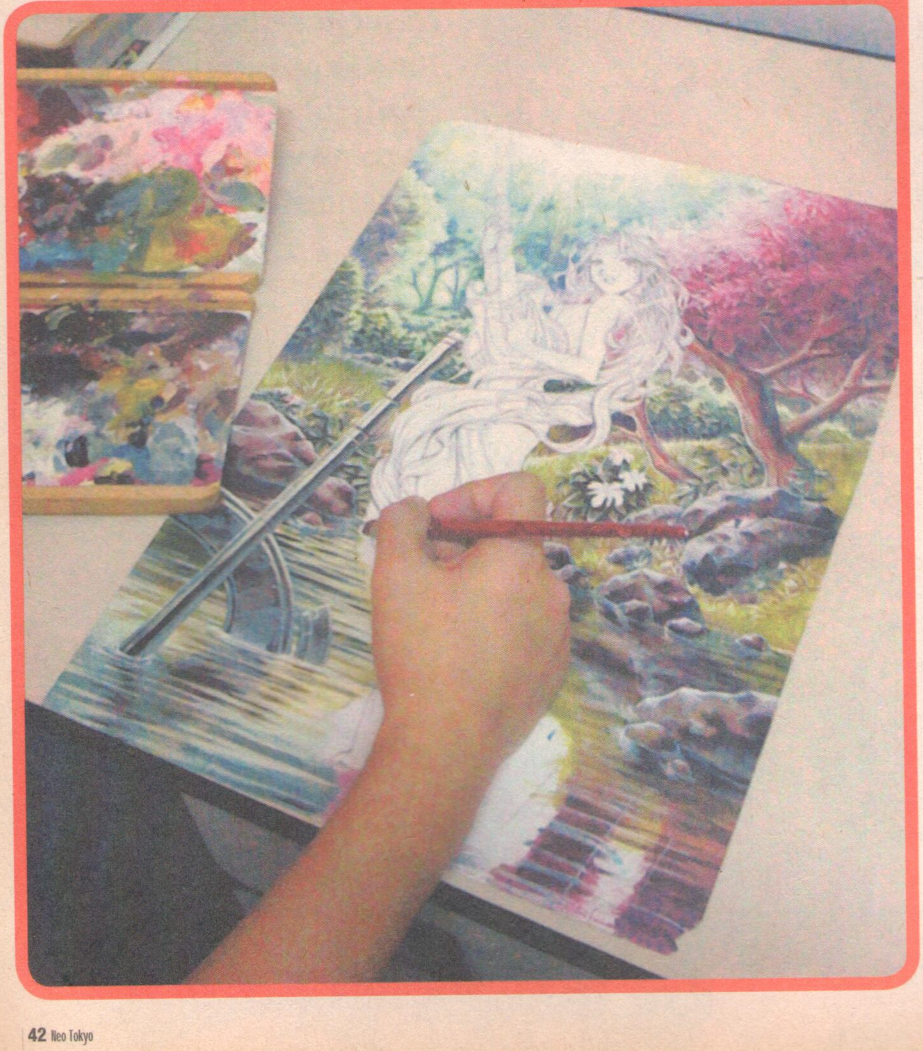
O fator "indicação" veio depois quando graças a amigos do meio, conseguiu sua grande chance como ilustradora em Holy Avenger, maior sucesso editorial do mercado de "mangás nacionais".

Viram como tudo interfere para que você possa se tornar um mangaká? Então vale a pena sim tentar mandar desenhos para revistas publicarem, fazer amigos no meio e contar com a sorte.

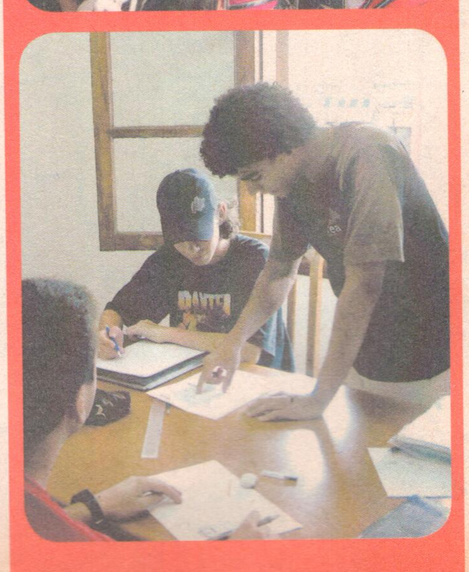
> *"Resumindo: estudar nunca é demais e aprender faz bem para todos."*

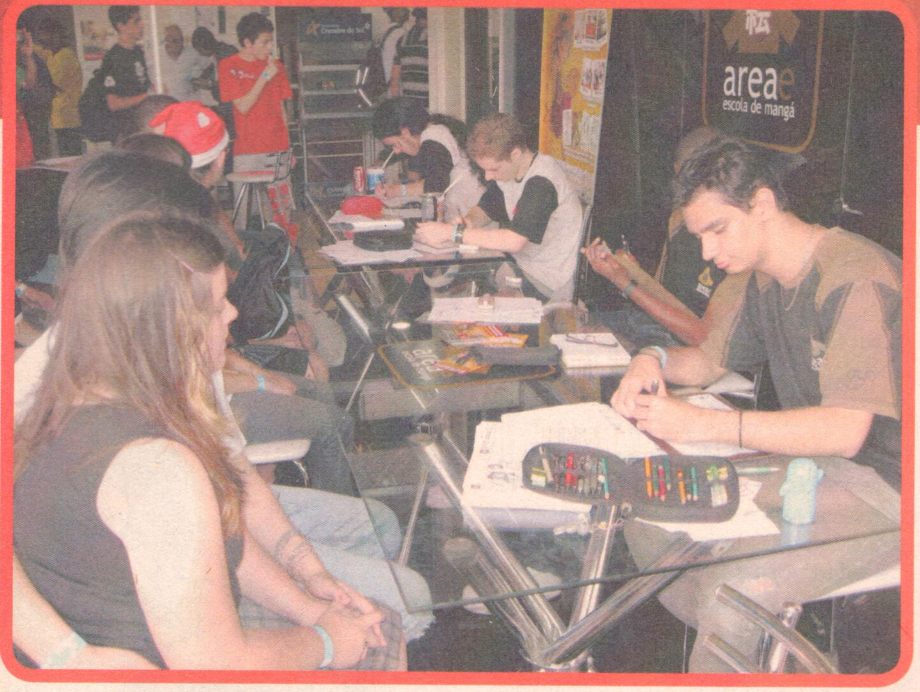
Mas como eu posso fazer uma boa ilustração?

Aí já entra o fator esforço e aprendizado que falamos no começo da matéria. Para muitos fãs de mangás, cursos em revistas – como o excelente passo a passo que você vê todo mês aqui na Neo Tokyo – é um bom começo. Mas nada substitui a aula 'ao vivo' com um bom professor orientando seu traço. Com o mestre indicando suas falhas e problemas iniciais, o aluno não fica 'viciado' em erros costumeiros e pode melhorar suas ilustrações e se tornar um bom mangaká.



areae
escola de mangá
escola
areae
escola de mangá





> "Por isto não adianta pressa e nem entrar no curso achando que já sabe desenhar e está ali só pra ter um "diploma"

Mas isto, é claro, leva tempo e paciência, como destaca o professor Sandro Hojo: "A maior dificuldade sem dúvida é a falta de paciência de alguns alunos. Para desenhar, é necessário calma, dedicação e muita paciência; a afobação é sua pior inimiga. Uma coisa que sempre digo é que 'é preciso errar para aprender', mas muitos não admitem errar".

Sandro é professor de mangá da escola AreaE no bairro da Liberdade, em São Paulo, há cinco anos e também roteirista das histórias da personagem Pinky, publicadas na revista Mundo Ok.

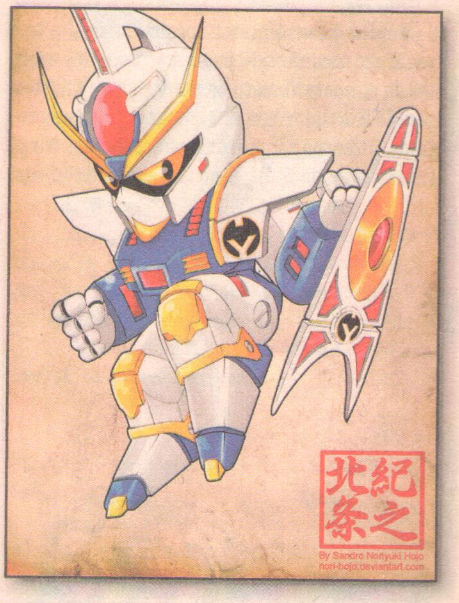
De fato, ninguém vira um profissional do dia pra noite. Para que um médico possa exercer sua profissão são pelo menos oito anos entre estudos e residências. Com um advogado são pelo menos seis entre a faculdade e os exames da OAB. E mesmo para um ator são cerca de três anos de curso, mais estágios e testes.

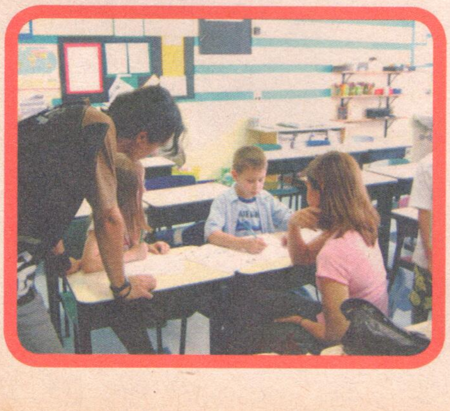
Para um desenhista de mangá não é muito diferente, por isto cada módulo de estudos de mangá leva em média de oito meses a um ano e meio, dependendo do aproveitamento do aluno. E para um bom profissional não basta apenas um nível, além de fazer mais um nível de curso, muitas escolas como a AreaE oferecem outras turmas importantes para quem quer seguir a profissão, como curso de pintura com lápis de cor e aquarela.

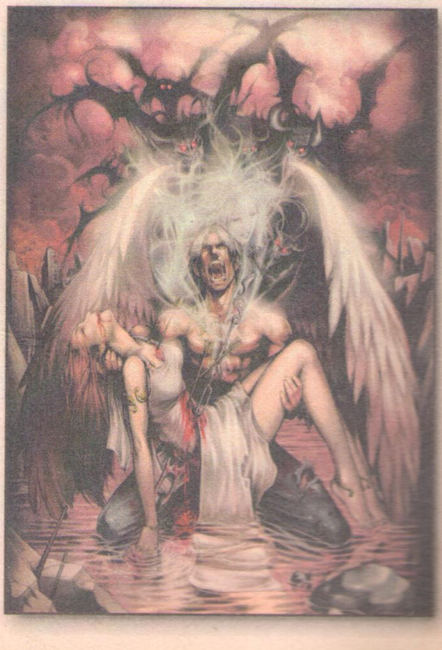
Por isto não adianta pressa e nem entrar no curso achando que já sabe desenhar e está ali só pra ter um "diploma". O professor Diogo Saito, também dá aulas na AreaE desde que a escola surgiu pequena na Liberdade. Ele estava lá quando ela nasceu com apenas duas salas de aula e está até hoje, com oito salas.

Mas toda esta experiência não é suficiente para que ele não tenha também seus problemas "Para mim a maior dificuldade é lidar com alunos que vem pra aula de 'cabeça fechada', ou seja, vêm com a mentalidade de que já sabem tudo a respeito de mangá e acabam não aceitando nenhuma crítica ou ensinamento que tentamos passar, pois acham que o estilo, aparentemente somente deles, acaba justificando alguns erros. Saber passar os ensinamentos para alunos com essa mentalidade, respeitando a preferência e o traço de cada um deles, é um grande desafio com certeza".

As turmas de Diogo estão sempre lotadas, pois além de ser um professor experiente, ele ministra aulas de pintura com aquarela, além de lecionar todos os módulos de como desenhar no estilo mangá.







Vida de professor não é fácil

Para quem pensa que dar aulas de mangá é uma solução para quem não conseguiu se dar bem no mercado editorial, saiba que isto é um grande erro. Diogo Saito tem em seu currículo diversos trabalhos pra editoras americanas, além de ter ganhado um prêmio Ângelo Agostini como melhor colorista. Diversas de suas obras também foram publicadas no Brasil, como "FireWall" (Sugoi Mangá), "Thanatos" (Break The Hand), "Endhers" (Zn Editora), "As Aventuras da Maypi" (OhaYO! Magazine) e atualmente ilustra as tirinhas de "Pinky" na revista Mundo OK.

Mas mesmo com seu excelente traço e as boas oportunidades que tem, não pretende deixar de dar aulas na AreaE, de onde guarda divertidas experiências. "Existem histórias e experiências engraçadas contadas por alguns alunos. A variedade das historias é grande: vai desde papagaios que foram raptados por pombos, até amigos que descem correndo do sétimo andar pela fachada de um prédio. De acordo com as fontes, as histórias são verídicas, com juramentos e tudo mais".

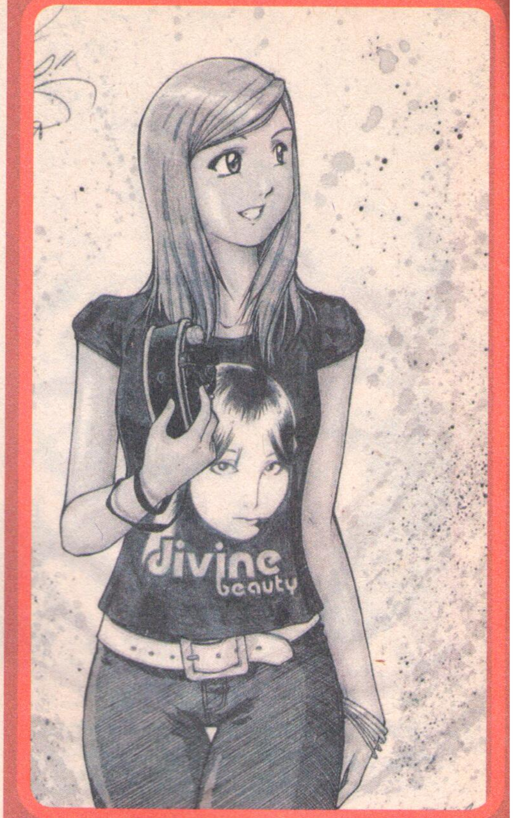
Sandro é outro grande profissional que tem seu traço reconhecido pelos mascotes dos eventos da empresa Yamato Comunicações e Eventos, são dele os personagens criados para eventos como Atsuicon (Espírito Santo) e Anime World (Rio Grande do Sul). Mas claro que mesmo com alguns alunos complicados, a experiência de criar novos mangakás na AreaE não ficará de lado: "É muito bom, porque sempre tem experiências engraçadas. Toda semana tem um caso novo pra contar! Só fazendo a aula pra descobrir (risos). Agora, tem também experiências problemáticas. Acho que sempre aparece um aluno que não desenha bem, mas se julga superior à tudo e à todos e que vive criticando o trabalho dos demais".

Mas será que com tanta confusão que alguns alunos fazem nas salas de aula da AreaE, estes professores pensam em desistir da profissão? Sandro deixa claro que não: "É muito bacana poder conhecer novas pessoas e trocar idéias, experiências. Tem que haver uma interação. Isso torna a aula descontraída para todos. É gostoso vê-los indo para aula, não só pra desenhar, mas para encontrar os amigos e dar muitas risadas. Pretendo continuar dando aulas sim. Pelo menos até eu ganhar na mega-sena (risos)".

Quem compartilha do amor pelos alunos e pela AreaE é o desenhista e professor Diogo Saito. "Com as aulas eu tenho a oportunidade de conhecer e trabalhar com muita gente interessante com traços e estilos diferentes. Em todo esse período que estive dando aulas acabei aprendendo muita coisa com os alunos. Por isso pretendo continuar com essa troca de experiências por muito tempo".

> *"Com as aulas eu tenho a oportunidade de conhecer e trabalhar com muita gente interessante com traços e estilos diferentes."*

areae
escola de mangá
areae
escola de mangá



Da escola para o mercado profissional

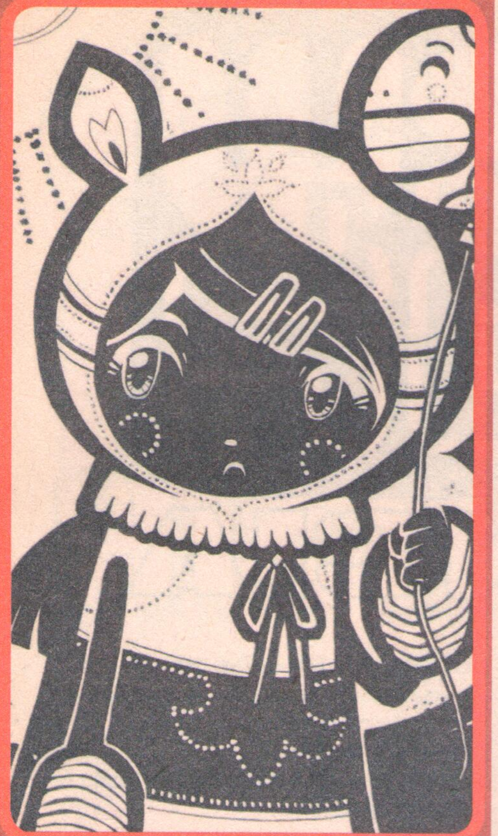
E que assim seja, professores, pois graças a vocês muitos talentos foram descobertos. Das salas de aula da AreaE surgiram novos professores como Ricardo Geep, coloristas como Tainá Camilo (revista do Anime Friends), desenhistas como Luciana Rodrigues (Mangá "LD" da revista Sugoi Mangá) e até artistas que trabalham hoje em dia com publicidade, levando seus traços ao estilo japonês para importantes peças publicitárias, como as jovens Bárbara Linhares e Bianca Lucchesi.

Todos chegaram a estes trabalhos indicados pela equipe da AreaE ou por seu estúdio parceiro, o Onigiri. Através do Onigiri, por exemplo, Bianca Lucchesi ilustrou a matéria de capa de "Chaves & Chapolin" da revista Crash número 18 e continua atuando no mercado e se especializando.

Viram como uma escola também pode ser importante para que as portas do mercado profissional se abram para os futuros mangakás brasileiros? E não importa a área de atuação, já que cada vez mais mercados se abrem para quem tem um bom traço no estilo japonês. Um exemplo disto é a publicidade, que cada vez mais apela para este tipo de ilustração em propagandas e comerciais..

E a procura tem aumentado tanto que até escolas não especializadas em mangá como o Colégio Santa Amália, no bairro da Saúde, de São Paulo, já oferecem para seus alunos curso de mangá como atividade extracurricular, junto com esportes e teatro, por exemplo.

Isto comprova que o mangá a cada dia conquista mais seu espaço como forma de arte e



ganha espaço não só na mídia, mas também nas salas de aula.

Luiz Carlos de Lima é um destes ex-alunos da AreaE que hoje está inserido no mercado profissional. "Pra mim é muito legal ter aulas porque eu consegui evoluir muito rápido por causa do curso. Aprendi técnicas que sozinho iria demorar muito para aprender ou talvez nem teria conhecimento. As aulas me ajudaram muito no meu lado profissional. Sem elas eu acho que não estaria preparado para trabalhar com desenho", explica o profissional, que atualmente trabalha para o estúdio Onigiri.

E ele não tem dúvidas de que escolheu o estilo certo de desenho "O que mais gosto nos mangás é o traço e os olhos expressivos. Eu decidi fazer o curso porque muitas pessoas falavam pra mim que eu deveria trabalhar com desenho porque os meus eram bons, mas eu sempre achava que não, que eu só desenhava pelo prazer de desenhar mesmo. Não acreditava no que eles falavam. Mas aí chegou um momento em que eu achei que os meus desenhos estavam bons, mas não o suficiente para poder trabalhar com eles. E isso começou a me incomodar. Aí eu vi que precisava me profissionalizar".

Mas não é porque se formou que Luiz abandonou os estudos e até hoje pega dicas com seus antigos professores da AreaE "Eu ainda faço o curso de mangá e curto o ambiente descontraído das aulas, as técnicas e as referências artísticas que o professor me passa. E eu acho que sempre vou fazer algum curso relacionado a desenho, porque acho que é algo que você nunca vai poder dizer que já sabe tudo: sempre vai ter algo para aprender ou aperfeiçoar".

Com a palavra o diretor

Fabrizio Torao Yamai é o diretor da escola de mangá AreaE. Depois de um começo tímido, a escola conta com oito salas de aula em sua sede no bairro da Liberdade, em São Paulo. Também já existe filial em São Bernardo do Campo e havia uma no bairro da Vila Mariana. O crescimento se deve a muito esforço deste profissional que já atua como professor há mais de seis anos e publicou trabalhos como "MP Code A" (revista Break The Hand) e é o responsável pelo desenho dos mascotes do evento Anime Family, do Rio de Janeiro.

Nesta entrevista exclusiva ele nos conta um pouco sobre seu trabalho como mestre de mangás e também sobre como é dirigir uma escola para mangakás, uma experiência relativamente nova no Brasil. Então com vocês, o comandante da AreaE.

Neo Tokyo: Como você avalia o sucesso que as aulas de mangá vêm fazendo?

Fabrizio Yamai: Eu acredito que é o reflexo do sucesso que os próprios mangás fazem aqui no Brasil. O público, fascinado com os desenhos, quer desenhar o seu personagem preferido, inventar histórias novas usando os personagens da sua série predileta ou até mesmo criar os seus próprios personagens e o seu próprio mangá.

Neo Tokyo: Existe mercado de trabalho para um bom desenhista no Brasil?

Fabrizio Yamai: Existe sim. Mas aqui vai uma dica: publicar quadrinhos aqui no Brasil é muito difícil. Por isso quando encaminhamos profissionalmente os alunos da AreaE não os direcionamos especificamente para editoras de quadrinhos, mas os preparamos para oferecerem serviços para agências de publicidade e estúdios de arte. Nesse mercado sim, existem oportunidades de trabalho para bons desenhistas. E é por isso também que sempre incentivamos os nossos alunos a variarem o seu traço e terem um portifólio rico e eclético: para se destacarem dos demais ao procurarem serviço.

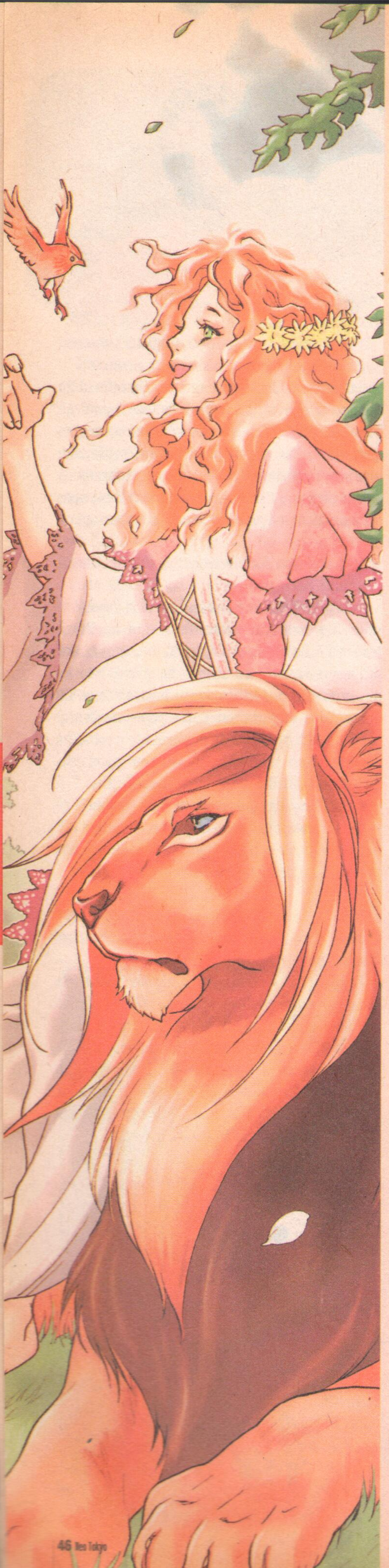
Neo Tokyo: Qual o maior público alvo da escola? Pessoas mais velhas ou da terceira idade também podem aprender?

Fabrizio Yamai: O maior público alvo da escola são os jovens e adolescentes, mas temos alunos de idade adulta e idosos também. Nunca é tarde para se aprender a desenhar. E também não há problema em se matricular na AreaE sem nenhum conhecimento de desenho. Temos muitos alunos matriculados no nosso curso nessa situação e eles estão absorvendo muito bem a matéria.

Gostou? Quer aprender como desenhar mangá? Então fica aqui a nossa dica. Saiba mais sobre a AreaE e seus cursos no site: www.areae.com.br. Se você mora na grande São Paulo e quiser ir pessoalmente em uma das unidades tirar suas duvidas com os professores, é só comparecer em um dos endereços abaixo:

AreaE - Matriz Liberdade
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade
São Paulo - SP - Fone: (11) 3207-7624

AreaE - Filial Rudge Ramos
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos
São Bernardo do Campo - SP - Fone: (11) 4368-9173



NEW POP ANUNCIA

Depois do sucesso na primeira adaptação, leitores de diversos países pediram e Kei Ichiyama presenteia a todos com uma nova edição do mangá baseado nas obras dos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm.

Em Grimms Mangá – Novas Histórias, Kei Ishiyama volta a se apresentar com quatro novas e inusitadas interpretações saídas diretamente das fábulas dos Irmãos Grimm!

Branca de Neve e o caçula dos sete anões formam uma dupla que é pura ternura e numa adaptação livre da famosa história do Sapo Rei, a artista nos prepara uma grande surpresa mostrando que o amor pode superar qualquer obstáculo.

Muitas aventuras com o atrevido – e cativante – Gato de Botas e ainda, muito romance com o casal de A Bela e a Fera que, com a ajuda de uma andorinha cantante, finalmente pode viver uma grande história de amor.

Desenhos fantásticos, emoção, risos e corações palpitantes: não há modo mais bonito de contar essas histórias...

OS IRMÃOS GRIMM

O sobrenome Grimm, que dá o título ao mangá, faz referência aos dois irmãos alemães Jacob e Wilhelm Grimm, que no início do século XIX coletaram mais de uma centena de histórias populares do seu país, antes passadas pela tradição oral. Os textos reunidos por eles, hoje, são conhecidos como Os Contos dos irmãos Grimm. Alguns são bem conhecidos

Personagens

Licht: Amigo de Branca de Neve, ele é um anão gentil, meigo e divertido. Licht é o personagem que mais vai conquistar o coração dos leitores de Grimms Mangá.

Karl: O jovem gato de botas, folgado e preguiçoso, usa sua esperteza para ajudar seu amigo Hans e para ter uma boa vida. Ele é uma surpresa maravilhosa quando resolve assumir a ação.

Elisabeth: Ela pode ser uma princesa amaldiçoada na forma de um sapo, mas ainda é uma princesa! Por isso, Elisabeth é arrogante e gosta de dar ordens, mesmo ao gentil Matthias. No fundo, essa princesinha tem medo de nunca quebrar a sua maldição.

Matthias: Jovem de bom coração, Matthias é o filho caçula, e, ao contrário dos nobres, ele não está interessado no trono real. Educador, encantador e consciente, ele é um sonho de príncipe.

Katharina: Katharina é a adorável filha caçula de um comerciante. Por causa de um pedido feito a seu pai, passa a morar com uma Fera enfeitiçada chamada Lukas. A Bela Katharina irá enfrentar o feiticeiro da lua e sua filha dragão para ter seu grande amor.

Príncipe Lukas: Herdeiro do Reino do Sol, ele faz parte do conto A Dama e o Leão, uma versão do A Bela e a Fera. Junto com Katharina, Lukas vai tentar quebrar o feitiço que paira sobre todos do reino.

Branca de Neve: Madrasta malvada, caçador assassino, príncipes não muito interessados. A vida da jovem Branca pode ser um pouco complicada, mas uma grande amizade pode trazer novamente sua alegria de viver.

GRIMMS mangá

Novas Histórias

Analisando o 1º Livro

No blog das talentosas moças do Studio Seasons foi postada uma análise técnica do Grimms Mangá, Confira a seguir e aproveite para acessar o blog do Studio pelo site: http://blog.studio.seasons.nom.br/

GRIMMS
MANGÁ

por nós e fazem parte da nossa cultura, como Cinderela e Branca de Neve e os Sete Anões.

Os irmãos Grimm, que sempre viveram e trabalharam juntos, são referência para a literatura universal – e não apenas para os alemães, já que contribuíram para a preservação e difusão da tradição alemã e da gramática. Afinal, quem de nós pode dizer que nunca leu ou conheceu um de seus contos?

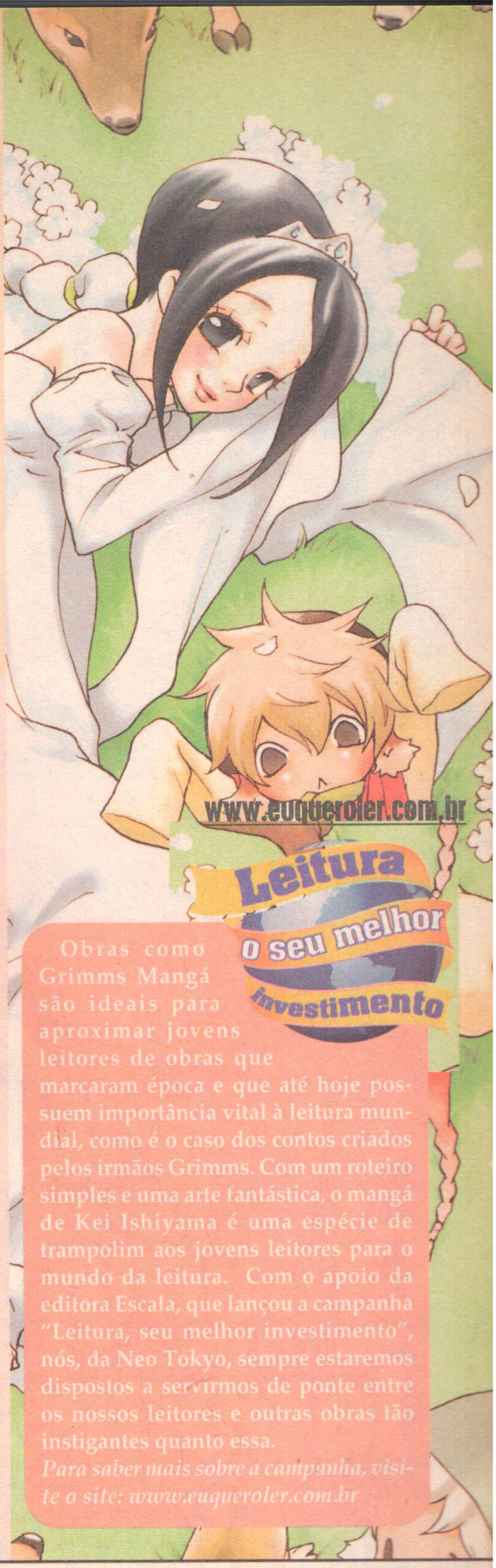
Grimms Mangá – Kei Ishiyama

Um excelente trabalho para ser observado pelo aspecto do "espaço disponível" dado numa obra encomendada.

O traço de Kei Ishiyama é impecável, bem definido, longo, elegante e bem detalhado - uma desenhista que sabe trabalhar bem todos os tipos de personagens indo desde crianças pequenas até idosos e animais, coisa que nem todos os mangakás (inclusive alguns muito badalados) sabem fazer com competência técnica.

Mas além do traço bem definido e da bem equilibrada aplicação de retícula, o aspecto mais marcante desse trabalho é o espaço utilizado. Ao observarmos, logo de início, vemos páginas cheias e, aparentemente, poluídas, mas quando observamos com cuidado, descobrimos uma competência para narrar detalhes utilizando um limite definido de páginas num jogo de diagramação fora do comum, que nos dá uma noção precisa da habilidade de enquadramento da autora. As páginas, tirando poucas exceções, têm oito quadros ou mais e isso nos mostra as limitações de espaço que a desenhista enfrentou para nos narrar, com precisão, os clássicos revisitados dos Grimms – outra tarefa nada fácil de fazer: pegar um clássico e lhe dar um aspecto novo sem que fique ruim.

Para os aprendizes do gênero, é uma excelente referência, tanto no aspecto traço e acabamento, como no aspecto diagramação com limitação física e todas as possibilidades exploradas em função disso. Uma verdadeira aula de diagramação!



Obras como Grimms Mangá são ideais para aproximar jovens leitores de obras que marcaram época e que até hoje possuem importância vital à leitura mundial, como é o caso dos contos criados pelos irmãos Grimms. Com um roteiro simples e uma arte fantástica, o mangá de Kei Ishiyama é uma espécie de trampolim aos jovens leitores para o mundo da leitura. Com o apoio da editora Escala, que lançou a campanha "Leitura, seu melhor investimento", nós, da Neo Tokyo, sempre estaremos dispostos a servirmos de ponte entre os nossos leitores e outras obras tão instigantes quanto essa.

Para saber mais sobre a campanha, visite o site: www.euqueroler.com.br

Leitura o seu melhor investimento

PROMOÇÃO CULTURAL
EU QUERO LER

Sua dica de leitura pode ser premiada!

Quem gosta de ler não pode perder esta chance de ganhar um kit da Editora Escala. Para participar acesse o site **www.euqueroler.com.br** e deixe sua sugestão de leitura. As dicas mais bacanas serão publicadas no site e a melhor dica do mês leva um kit de presente. Vale indicar qualquer tipo de leitura: revista, livro e até site. Assim você dá a sua colaboração no incentivo à leitura e ainda pode ganhar um presente. **Participe!**

www.euqueroler.com.br

Estúdio Ghibli

Estúdio Ghibli
Ghibli
Ghibli
Ghibli

Alto Padrão de Cinematografia Japonesa Contemporânea

Por Matheus Peçanha

Com uma filmografia invejável e tendo como fundadores duas brilhantes figuras, o Estúdio Ghibli se firmou como um dos principais ícones da cultura japonesa, além de uma das maiores provas da excelência do cinema nipônico contemporâneo. Depois de anos de trabalho muitíssimo bem elaborado e diversos clássicos lançados, o mundo ocidental brindou a excelência do estúdio que, representado pela figura de Hayao Miyazaki, deu aos animês seu primeiro Oscar, conferindo definitivamente à animação japonesa reconhecimento mundial.

O Início

Após receber um não para a adapatação de seu roteiro de "Nausicaä do Vale do Vento" em uma versão animada, o então desenhista e diretor de animação Hayao Miyazaki criou um mangá baseado em sua história original, no ano de 1983. A fama foi quase que instantânea, e com o reconhecimento adquirido, Miyazaki junto de seu amigo de longa data Isao Takahata, conseguiria lançar o filme que outrora fora rejeitado. Contando com a produção de Takahata, o filme se mostrou um sucesso de crítica e público, levando, no ano de 1985, à fundação pela mão dos dois maiores responsáveis por tal fama a criação do Estúdio Ghibli que iria se firmar com o passar dos anos como um dos mais renomados estúdios de animação de todo o mundo.

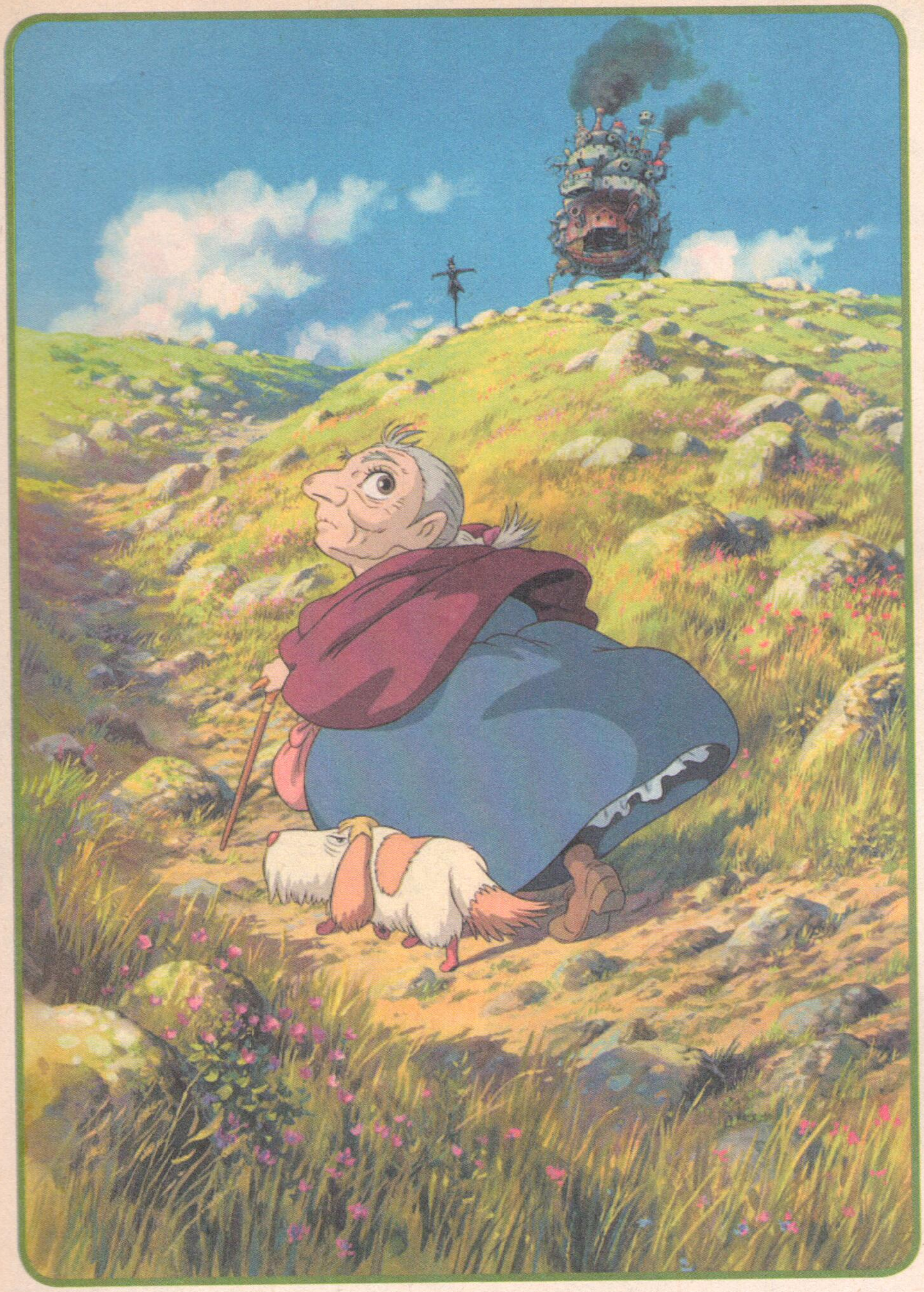
O nascimento do Ghibli contou ainda com a particiapação do habilidoso produtor Toshio Suzuki, que segundo as palavras do próprio Miyazaki, "Se não fosse pelo Sr. Suzuki, não teríamos o Estúdio Ghibli."

Formando um tripé habilidoso e bem preparado, o estúdio lançaria em 1986 seu primeiro filme e consequentemente seu primeiro sucesso, Laputa, dirigido por Miyazaki. Mesclando aventura e uma crítica mordaz à ganância do ser humano, Laputa seria sucedido por uma das mais importantes animações japonesas de todos os tempos: Túmulo dos Vagalumes. Lançado em 1988 (junto com Meu Vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki, filme que se tornaria símbolo gráfico e estilístico do estúdio), "Túmulo" contava a história de vida de dois órfãos vivendo durante a segunda guerra mundial e que pouco entendiam o porquê de uma realidade tão cruel e mordaz como aquela.

> *"...Miyazaki junto de seu amigo de longa data Isao Takahata, conseguiria lançar o filme que outrora fora rejeitado."*

Após um início tão brilhante como o conseguido, o estúdio continuou se firmando como sinônimo de qualidade, alcançando ainda cada vez mais a simpatia da população nipônica, o que se refletiria no faturamento dos cinemas japoneses, que bateram recorde atrás de recorde com as novas produções. Durante mais de 23 anos de vida, o Ghibli produziria perólas raras do cinema como Princesa Mononoke, A Viagem de Chihiro e O Castelo Animado. Já com a fama conquistada e com títulos consagrados no Oriente, seria a vez, no ínicio do século XXI, do Ocidente se render definitivamente a tais produções.

O Estúdio Ghibli já era um velho conhecido dos fãs de animação mais atentos quando em 2002, devido a uma velha parceria com os Estúdios Walt Disney, sua mais nova produção chamada "A Viagem de Chihiro" (Se to Chihiro no Kamikakushi, 2001, Japão) foi lançada nos Estados Unidos, ganhando rapidamente a atenção de críticos de cinema americanos e a simpatia dos espectadores. No mesmo ano o filme já havia ganhado o Urso de Ouro, prêmio máximo concebido pelo Festival de Cinema de Berlim - mesmo prêmio que o filme brasileiro Tropa de Elite ganharia 6 anos depois. O ápice do sucesso de Chihiro



"As produções do Estúdio Ghibli são mais conhecidas por seu apurado processo de produção."

foi a indicação ao Prêmio da Academia de Artes Cinematográficas - o Oscar - de melhor longa metragem de animação. Mesmo disputando com animações de peso como A Era do Gelo e Lilo & Stitch - todas carregadas de uma visão extremamente ocidentalizada e por hora, infantil - o diretor Hayao Miyazaki levou o prêmio, colocando definitivamente os críticos de cinema do mundo todo aos seus pés.

Três anos mais tarde, a posterior animação de Miyazaki, O Castelo Animado, também seria indicada ao Oscar de melhor longa-metragem de animação, perdendo o prêmio para o filme Wallace & Gromit - A Batalha dos Vegetais, uma inteligente obra em stop-motion realizada pelos estúdios Aardman Animations - estúdio esse que o próprio Miyazaki se declararia fã confesso.

Desde que as primeiras obras do Ghibli chegaram ao Brasil, na década de 1990, as obras ganharam destaque no meio acadêmico e artístico, embora a maioria dos filmes não tenha sido sequer lançados no mercado de DVD.

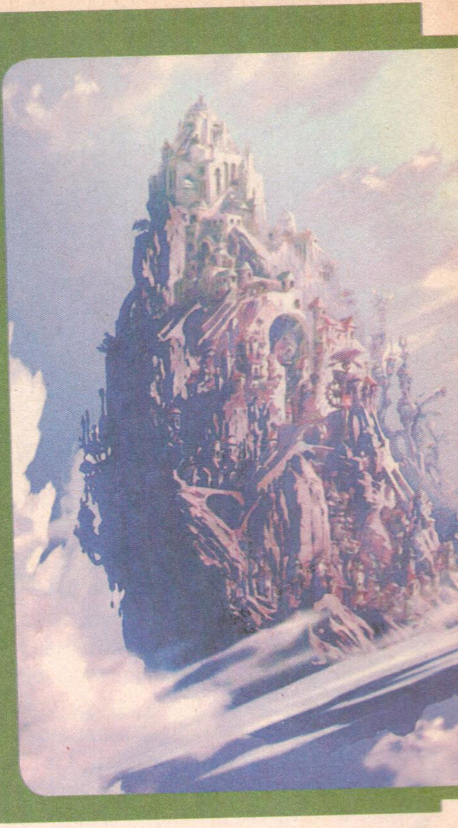
As produções do Estúdio Ghibli são mais conhecidas por seu apurado processo de produção. Isto, porém não envolve apenas a animação, que durante anos hesitou em

Laputa - Castelo No Céu
O Primeiro filme do estúdio

Tenkuu no Shiro Rapyuta
Ano de Produção: 1986
Direção: Hayao Miyazaki
Duração: 124 min
Gênero: Aventura / Fantasia / Drama

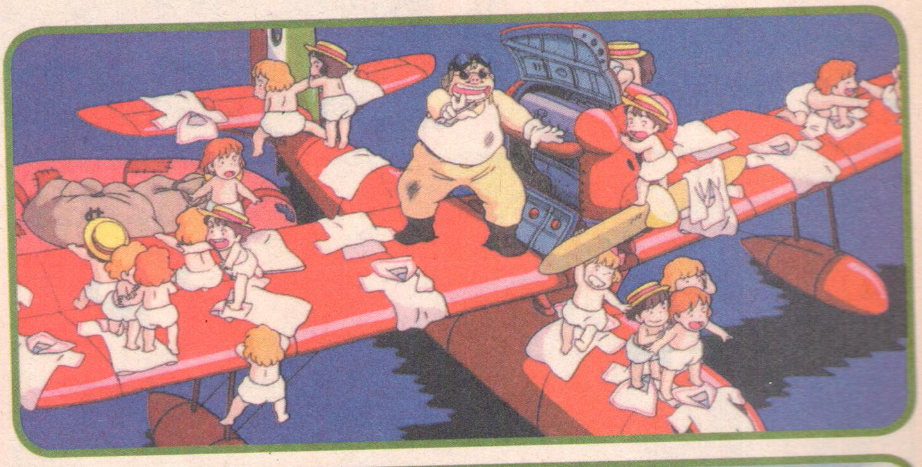
Sinopse: Em um planeta Terra alternativo, governo, cientistas e piratas buscam maneiras concretas de se chegar à Laputa, uma antiga fortaleza voadora que possui riquezas inigualáveis e tecnologia nunca vistas, mas que continuava mas que continua perdida nos céus e na mente das pessoas como uma simples lenda. Movido por tamanha ganância, todos os interessados chegam a Sheeta, uma garota órfã que possivelmente é descendente dos antigos habitantes de tal lugar e que possui um raro colar que muitos acreditam ser a chave para se achar Laputa. Recusando-se a cooperar com qualquer um dos grupos, Sheeta foge e chega ao encontro de Pazu, um garoto também órfão, que possui o sonho de provar a todos a existência daquilo que o pai dele jurara ter visto: a misteriosa fortaleza de Laputa. Movidos pela ajuda mútua e pelo carinho nutridos, Sheeta e Pazu entram em uma jornada audaciosa, porém inocente.

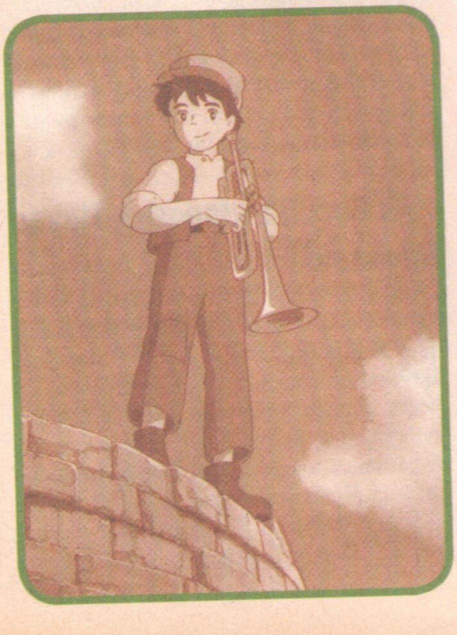
Por que assistir: Laputa foi o primeiro animê produzido pelo já consolidado Estúdio Ghibli. Além de possuir animação e produação de primeira, o filme conta com temas recorrentes das obras de Miyazaki, como aviação e a preocupação para com o meio ambiente (que é recriado em uma imagem paradoxal entre o robô de Laputa que foi totalmente consumido pela natureza). A crítica ácida e inteligente à ganância humana surge de forma natural e não moralizante, como é tão comum no cinema norte-americano. Os complexos personagens, além de protagonistas carismáticos e citações da cultura mundial (como a referência ao clássico literário "As Viagens de Gulliver" - de onde a lenda de Laputa foi retirada) compõem esta obra que, mesmo com 22 anos desde seu lançamento, é mais atual do que nunca.



usar técnicas em 3D, mas sim os pequenos detalhes que dão aos filmes tons de realidade pouco usuais em outros animês. Expressões faciais, bem como os movimentos dos corpos e a inserção de manias compõem personagens complexos - é como se fossem excelentes atores que estivessem ali agindo naturalmente. São incontáveis as cenas que expressam tamanho realismo - como exemplo podemos citar o clássico início de "A Viagem de Chihiro" onde pelas expressões da personagem-título fica claro o nervosismo da garota de estar em um lugar tão sombrio quanto um parque abandonado. Além disso, a composição dos cenários é extremamente minuciosa, revelando detalhes pouco usuais e de gigantesco significado artístico, algo que remete às produções da era de ouro do cinema japonês e cineastas como Ozu e Kurosawa.

A dublagem japonesa de todas as obras é extremamente eficiente. Um dos títulos que merece maior destaque é o já citado "Túmulo dos Vagalumes", onde a composição da voz da personagem principal é assustadoramente real, tendo sido usado inclusive uma dubladora ainda criança - o que não acontece, por exemplo, em países como o Brasil, onde crianças são dubladas por adultos, comprometendo a qualidade de diversas obras e desafiando o senso de percepção do espectador, já que esperam que realmente



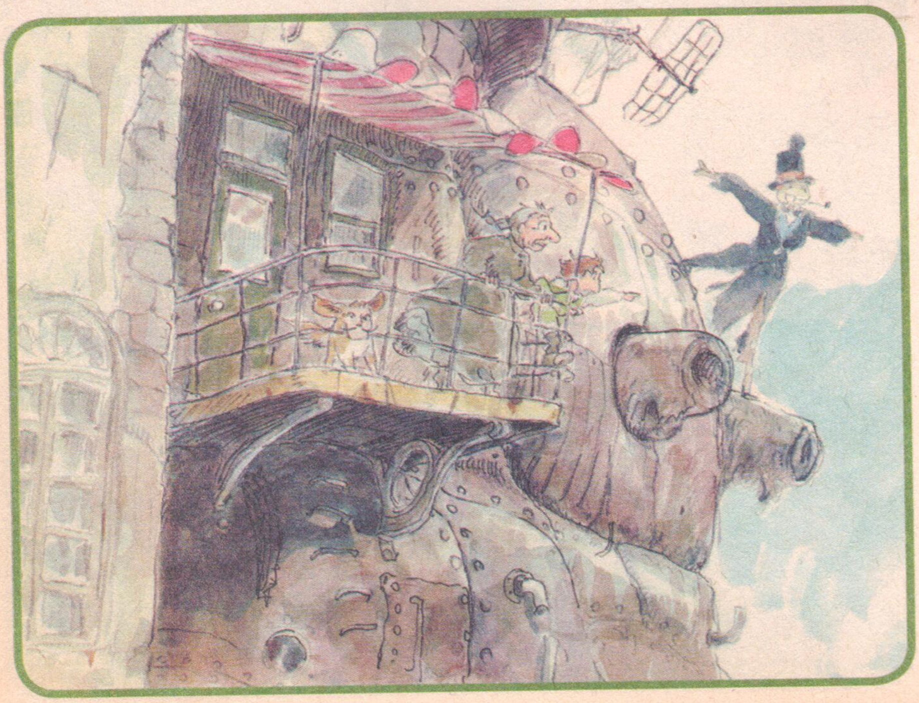


"Muito do mérito das obras do Ghibli se concentra na simplicidade e na sagacidade da retratação do ser humano"

acreditemos que aquela pessoa é jovem - o que não acontece de verdade.

Um dos maiores problemas que dificulta o acesso a obras do Estúdio Ghibli no Brasil é a quantidade de nomes na qual um mesmo filme é conhecido, isso devido, sobretudo, a revistas e fansubers (grupos que legendam animês pela internet e o distribuem de forma gratuita) que não estabelecem um título padrão para diversas obras (pelo fato dos filmes não terem sido lançados comercialmente no país, mas apenas exibidos), utilizando, portanto, nomes em japonês, português e até mesmo em inglês, já que nos EUA não só as obras foram lançadas como ainda fazem parte de uma coleção especial do próprio estúdio, tamanha admiração dos americanos pelos filmes de Totoro e companhia. A dificuldade de escolher uma das três traduções dos títulos fica expressa, sobretudo nesta matéria, embora tenhamos dado preferência aos títulos em português, e quando eles não existam, em japonês.

Muito do mérito das obras do Ghibli se concentra na simplicidade e na sagacidade da retratação do ser humano e de seu estado no mundo. Desta maneira são notáveis as diferenças em obras como "Túmulo dos Vagalumes" como em "Meu Vizinho Totoro", mas ambas acima de tudo analisam de forma sutil a reação do ser humano a diferentes e diversos acontecimentos, seja ele uma guerra, como no primeiro citado, seja ele uma simples fantasia infantil, como no segundo.

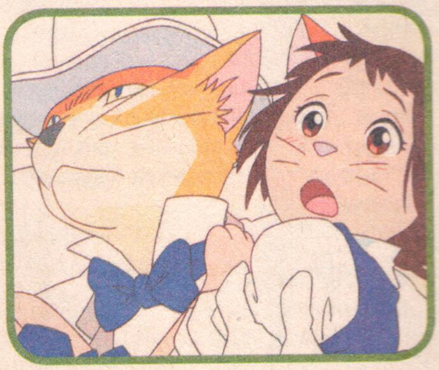


As Peculiaridades de Hayao Miyazaki

Durante sua brilhante carreira de roteirista e diretor, Hayao Miyazaki criou filmes que, analisados de maneira mais criteriosa, apresentam características em comum um tanto quanto peculiares. Temas como a aviação e uso de cenas que envolvem o voo se tornaram uma constante em quase todos os seus filmes, bem como o uso de protagonistas femininas. A não distinção de bem ou mal, como, por exemplo, a total ausência

Em DVD

No Brasil, encontram-se disponíveis em DVD as seguintes obras: "A Viagem de Chihiro" (Europa Filmes), "O Castelo Animado" (Playarte Home Video) e "O Reino dos Gatos" (Europa Filmes), além do filmes pré-Ghibli "O Castelo de Cagliostro" (Focus Filmes) de Hayao Miyazaki e "Panda e sua Turma" (Focus Filmes) de Isao Takahata.



> *"Uma das maiores fascinações de Hayao Miyazaki é a capacidade devoar adquirida por humanos, seja por meio de máquinas, seja de maneira fantasiosa."*

de vilões ou figuras maléficas em muitos de seus filmes seria outra marca registrada do diretor. Além disso, nota-se também a preocupação ambiental defendida em diversos filmes, além do retratamento de personagens infantis (e femininas) e do uso frequente da infância. Confira mais um pouco de alguns destes temas.

Vôo e aviação

Uma das maiores fascinações de Hayao Miyazaki é a capacidade de voar adquirida por humanos, seja por meio de máquinas, seja de maneira fantasiosa. Segundo o próprio diretor, tal paixão representa uma forma de liberdade, uma vez que faz com que as pessoas não fiquem presas apenas a um lugar. Quase todas as obras do diretor exploram tal tema: "Porco Rosso" narra a história de um piloto e possui diversas cenas de voo; algo parecido ocorre em "Laputa", que é uma gigante fortaleza no céu e explora, na maior, parte do filme cenas aéreas; em "O Serviço de Entregas de Kiki", a protagonista é uma bruxa que possui a capacidade de voar em sua vassoura; em "A Viagem de Chihiro", Haku possui o poder de voar, o que culmina em uma das mais belas cenas mostrada no final do filme.

Infância

O gosto pela infância, pela ingenuidade das crianças e pelo olhar das mesmas sobre o mundo é tema decorrente dos filmes de Miyazaki. Em "Meu Vizinho Totoro", apenas as crianças conseguem ver os trolls (ou "totoro"), o que entra em conflito com a visão adulta e pessimista, que não acredita no impossível. "Ponyo" também retoma tal inocência infantil, enquanto "Kiki" e "A Viagem de Chihiro" demonstram o processo de amadurecimento das crianças e suas escolhas na vida. Grande também é a preocupação do contato, durante a vida infantil, das crianças com outras crianças e com a natureza (como em todos os filmes aqui citados), o que, segundo o diretor, é algo preocupante e que cada dia mais se perde com o avanço do mundo virtual e tecnológico.

Definição de bem e mal

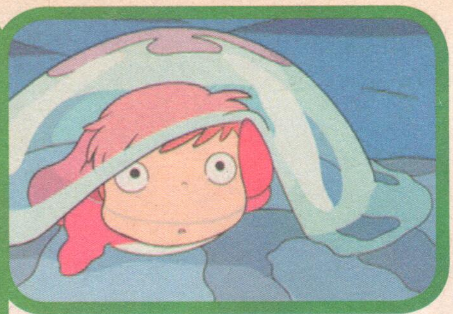
Os personagens de Miyazaki são minuciosamente construídos a partir de definições que não caem na tradicional dictomia de bem e mal. Por isso não é raro que muito de seus filmes simplesmente não possuam vilões. Essa dificuldade de se definir o que é bom e o que é mau foi explicada pelo diretor devido a complexidade do século XXI, onde normas e pensamentos antigos não são mais verdades universais e precisam ser reexaminadas. O resultado é a formação de personagens complexos, que podem seguir diferentes vertentes dependendo do ponto de vista, como é o caso de Lady Eboshi no filme "Princesa Mononoke": aoesar de destruir a floresta como forma de conseguir matéria prima (despertando a ira de animais), a personagem é muito respeitada por seus empregados.

O filme culmina em reconciliação, e não no esperado final novelesco onde o mal é punido pelo bem. Afinal, o que é mal? O que é certo ou errado, se não nada mais do que pontos de vista? "A Viagem de Chihiro" é outra obra que salienta esta, que é uma das mais importantes características do diretor: a personagem título vai parar em uma dimensão onde bem e mal andam de mãos dadas, e personagens como Yubaba e Kamajii ganham complexidade quando mostram que não são exatamente aquilo que seus físicos poderiam sugerir. Outra figura complexa de Chihiro é o Sem Rosto, que muda de personalidade dependendo da situação, representando metaforicamente essa dificuldade em se distinguir bem do mal.

Já "Laputa" possui uma das maiores reviravoltas nesta distinção medíocre que o ser humano insiste em dar a todos que os rodeiam: Dola surge como uma pirata gananciosa e durona, mas vai mostrando ao longo do filme que primeiras impressões podem ser devastadoras, já que ela passa a representar uma figura materna de vital importância à protagonista, Sheeta.

Ponyo

O mais novo filme de Hayao Miyazaki, "Gake no Ue no Ponyo", que foi exibido no Festival de Cinema de Veneza em 2008, tem sua estréia programada para outubro deste ano, segundo a distribuidora Playarte. Provavelmente o filme será posteriormente lançado em DVD. Quanto aos outros clássicos do Ghibli, não há notícias de nenhuma empresa interessada em seu lançamento.



Preocupação Ambiental

Um dos temas mais abordados nos filmes de Miyazaki é a excessiva preocupação com a natureza, a destruição da mesma, e os males que tal ato pode causar à vida. A maioria de seus filmes possui cenários que fazem uso da natureza, seja bem conservada ou não. Algumas das abordagens mais inteligentes encontram-se nos filmes "Princesa Mononoke" (a destruição da grande floresta) e "A Viagem de Chihiro" (a sequência do espírito do rio, que se encontra muito sujo). Outras obras como "Nausicaa" e "Laputa" usam da comparação entre militarismo e preservação do ambiente - tais tópicos são excludentes, e dificilmente convivem em harmonia.

Eventuais Problemas

Como qualquer animação de alto nível, os filmes do Estúdio Ghibli são comumente associados ao mercado infantil, o que só comprova a mediocridade e falta de profissionalismo da indústria do cinema e do home-vídeo em dias atuais. Embora muitas obras possam, sim, virem a ser apreciadas por crianças de maneira sadia, como é o caso de "Meu Vizinho Totoro" e "O Serviço de Entregas de Kiki", outros títulos usam e abusam de elementos dramáticos e ficcionais que necessitam um maior grau de sensibilidade e maturidade, como é o caso de "Túmulo dos Vagalumes".

No Brasil por exemplo, o DVD do sombrio "A Viagem de Chihiro" chegou a ser lançado em um box junto do filme "Blink Bill: O Ursinho Travesso" - atitude que demonstra uma visão equivocada, já que generaliza o primeiro, como se toda animação destinasse ao público infantil, tratando obviamente de títulos de temática muito diferentes, o que faz parecer que tal pack só foi feito na necessidade de se criar um combo de desenhos animados, sem respeitar portanto o público alvo de tais filmes, uma das leis primordiais do mercado.

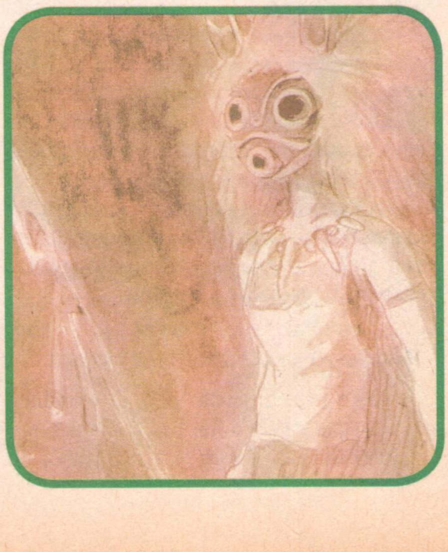
Esta visão felizmente vem mudando com o tempo, já que a produção de animações voltada ao público adulto cresce cada vez mais pelo mundo, com destaque a obras recentes como o francês "Persépolis" (baseada na HQ autobiográfica da autora Marjane Satrapi) e o israelense "Valsa com Bashir" (animação que mescla ainda documentário), além da disseminação de eventos voltados a tal público alvo, como é o caso do Anima Mundi, realizado aqui no Brasil.

As obras do Ghibli são comumente criticadas por muitos fãs de animês pela simplicidade e pela aparente falta de conteúdo de alguns de seus filmes. Essa visão, porém deve ser analisada com mais cuidado, já que representa um ponto de vista um tanto quanto imaturo. Embora sejam bastante diferentes da produção atual de animação no Japão, que preza mais por elementos atraiam a atenção do espectador (uma vez que são voltadas a meios comerciais como a TV) os filmes do Estúdio Ghibli possuem uma linguagem artística mais apurada, que faz uso de metáforas, criando personagens complexos. Enredos mais desenvolvidos são abordados em diversos títulos como "Laputa" ou mesmo "Princesa Mononoke". Paradoxalmente, obras como "Meu Vizinho Totoro" e "Meus Vizinhos os Yamadas" trabalham com fantasia e situações cotidianas, formando divertidas histórias que podem soar, sim, como monótonas a olhos menos acostumados. O ponto crucial, no entanto, é de que todo ponto de vista deve ser aceito e respeitado, mesmo que para nós não signifique a verdade. Ao mesmo tempo que o estúdio possui fãs mundo afora, também há pessoas que não apreciam tais obras. Cabe a nós, escritores, apenas informar. Perceber nos detalhes as sutis imagens poéticas de uma obra tão complexa como a do Ghibli, cabe apenas a você leitor.

> *"Um dos temas mais abordados nos filmes de Miyazaki é a excessiva preocupação com a natureza..."*

As Obras do Ghibli

Aqui você confere uma ficha com todos os longas-metragens lançados pelo Estúdio Ghibli. Além de tais filmes, existem diversos curtas produzidos e que são exibidos na TV Japonesa ou mesmo no Museu Ghibli, localizado no Japão.



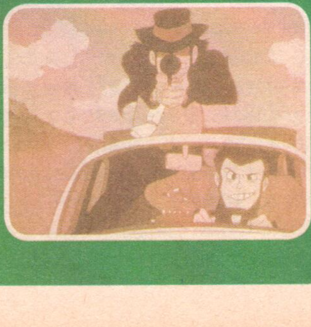
Obras Pré-Ghibli

Nausicaa do Vale do Vento

Nausicaä of the Valley of the Wind, Kaze no Tani no Nausicaä
Ano de Produção: 1984
Direção: Hayao Miyazaki
Duração: 116 min
Gênero: Aventura / Fantasia / Drama

O Castelo de Cagliostro

Rupan Sansei: Kariosutoro no Shiro, Lupin the Third: Castle of Cagliostro
Ano de Produção: 1979
Direção: Hayao Miyazaki
Duração: 100 min
Gênero: Aventura



... As Demais Produções do Ghibli ...

Túmulo dos Vagalumes
Hotaru No Haka, Grave of the Fireflies
Ano de Produção: 1988
Direção: Isao Takahata
Duração: 88 min
Gênero: Drama / Guerra / Histórico

Meu Vizinho Totoro
Tonari No Totoro, Meu Amigo Totoro, My Neighbor Totoro
Ano de Produção: 1988
Direção: Hayao Miyazaki
Duração: 86 min
Gênero: Aventura / Comédia / Infantil

Kiki, A Aprendiz de Feiticeira
Majo no Takkyuubin, Kiki's Delivery Service
Ano de Produção: 1989
Direção: Hayao Miyazaki
Duração: 103 min
Gênero: Aventura / Infantil / Fantasia

Omohide Poro Poro
Only Yesterday
Ano de Produção: 1991
Direção: Isao Takahata
Duração: 118 min
Gênero: Drama / Romance

Porco Rosso
Crimson Pig, Kurenai no Buta
Ano de Produção: 1992
Direção: Hayao Miyazaki
Duração: 93 min
Gênero: Aventura / Comédia / Histórico

Umi Ga Kikoeru
I Can Hear the Ocean, Ocean Waves
Ano de Produção: 1993
Direção: Tomomi Mochizuki
Duração: 72 min
Gênero: Drama / Romance

Pon Poko
Heisei Tanuki Gassen Ponpoko
Ano de Produção: 1994
Direção: Isao Takahata
Duração: 118 min
Gênero: Aventura / Fantasia / Infantil

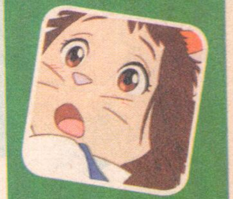
Mimi Wo Sumaseba
Whisper of the Heart
Ano de Produção: 1995
Direção: Yoshifumi Kondou
Duração: 111 min
Gênero: Aventura / Fantasia / Romance

Princesa Mononoke
Mononoke Hime, Princess Mononoke
Ano de Produção: 1997
Direção: Hayao Miyazaki
Duração: 133 min
Gênero: Aventura / Drama / Fantasia

Houhokekyo Tonari no Yamada-kun
My Neighbors the Yamadas, Meus Vizinhos, os Yamadas
Ano de Produção: 1999
Direção: Isao Takahata
Duração: 104 min
Gênero: Comédia

A Viagem de Chihiro
Sen to Chihiro no Kamikakushi, Spirited Away
Ano de Produção: 2001
Direção: Hayao Miyazaki
Duração: 125 min
Gênero: Aventura / Drama / Fantasia

O Reino dos Gatos
Neko no Ongaeshi, The Cat Returns
Ano de Produção: 2002
Direção: Hiroyuki Morita
Duração: 75 min
Gênero: Fantasia



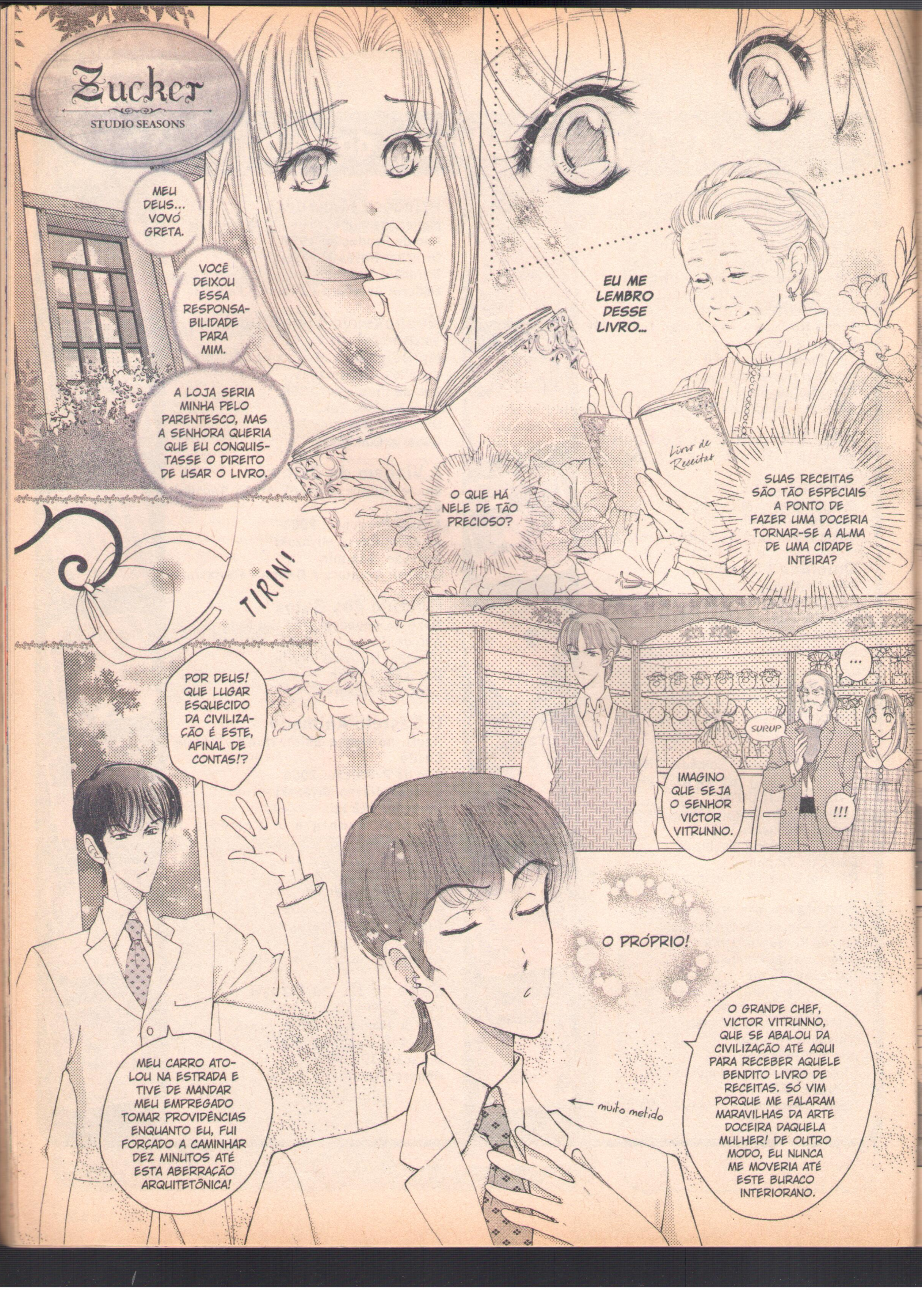
O Castelo Animado
Hauru no Ugoku Shiro, Howl's Moving Castle
Ano de Produção: 2004
Direção: Hayao Miyazaki
Duração: 118 min
Gênero: Aventura / Comédia / Fantasia

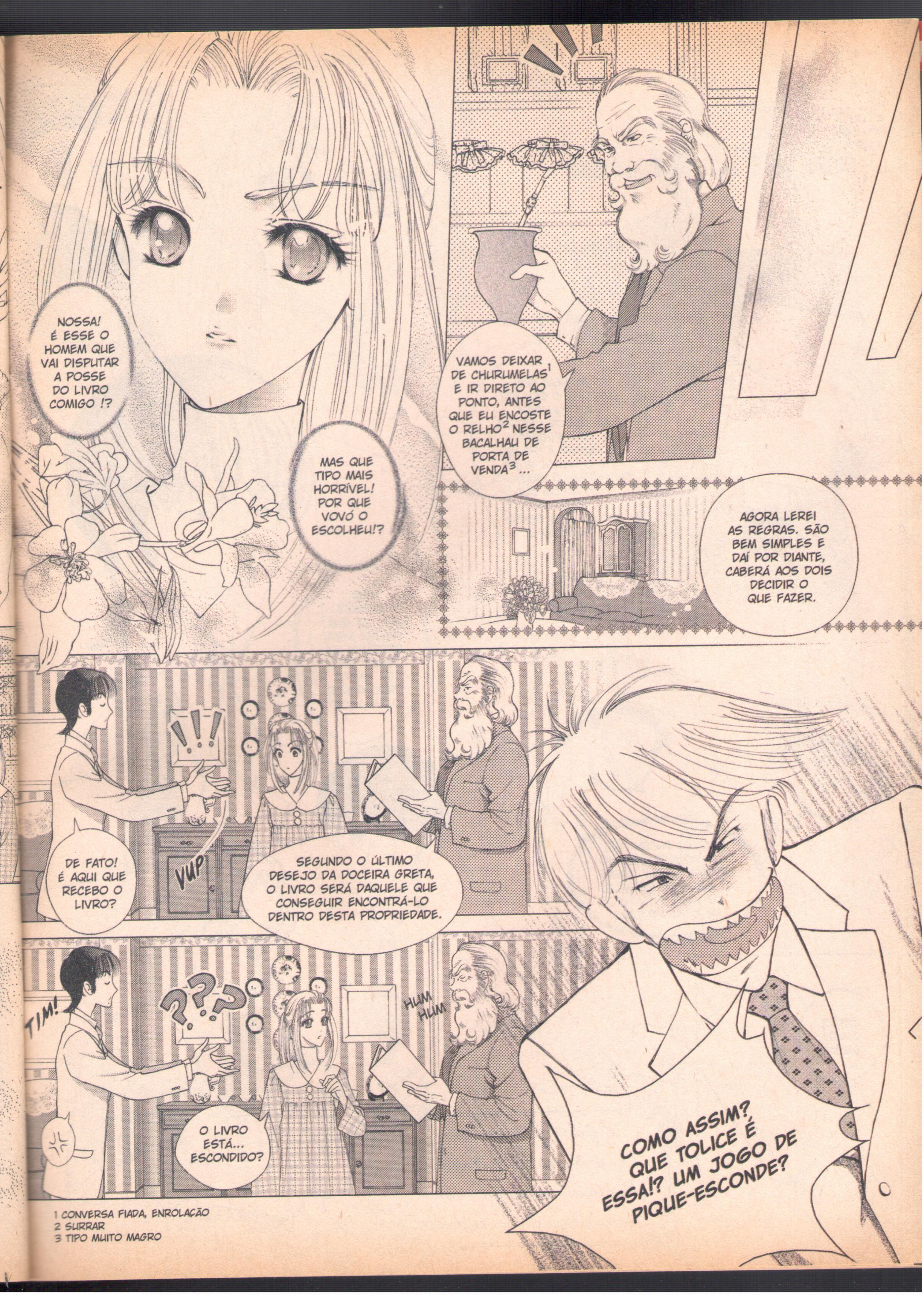
Gedo Senki
Tales from Earthsea
Ano de Produção: 2006
Direção: Goro Miyazaki
Duração: 116 min
Gênero: Aventura / Fantasia

Gake no Ue no Ponyo
Ponyo on the Cliff by the Sea
Ano de Produção: 2008
Direção: Hayao Miyazaki
Duração: 101 min
Gênero: Aventura / Fantasia

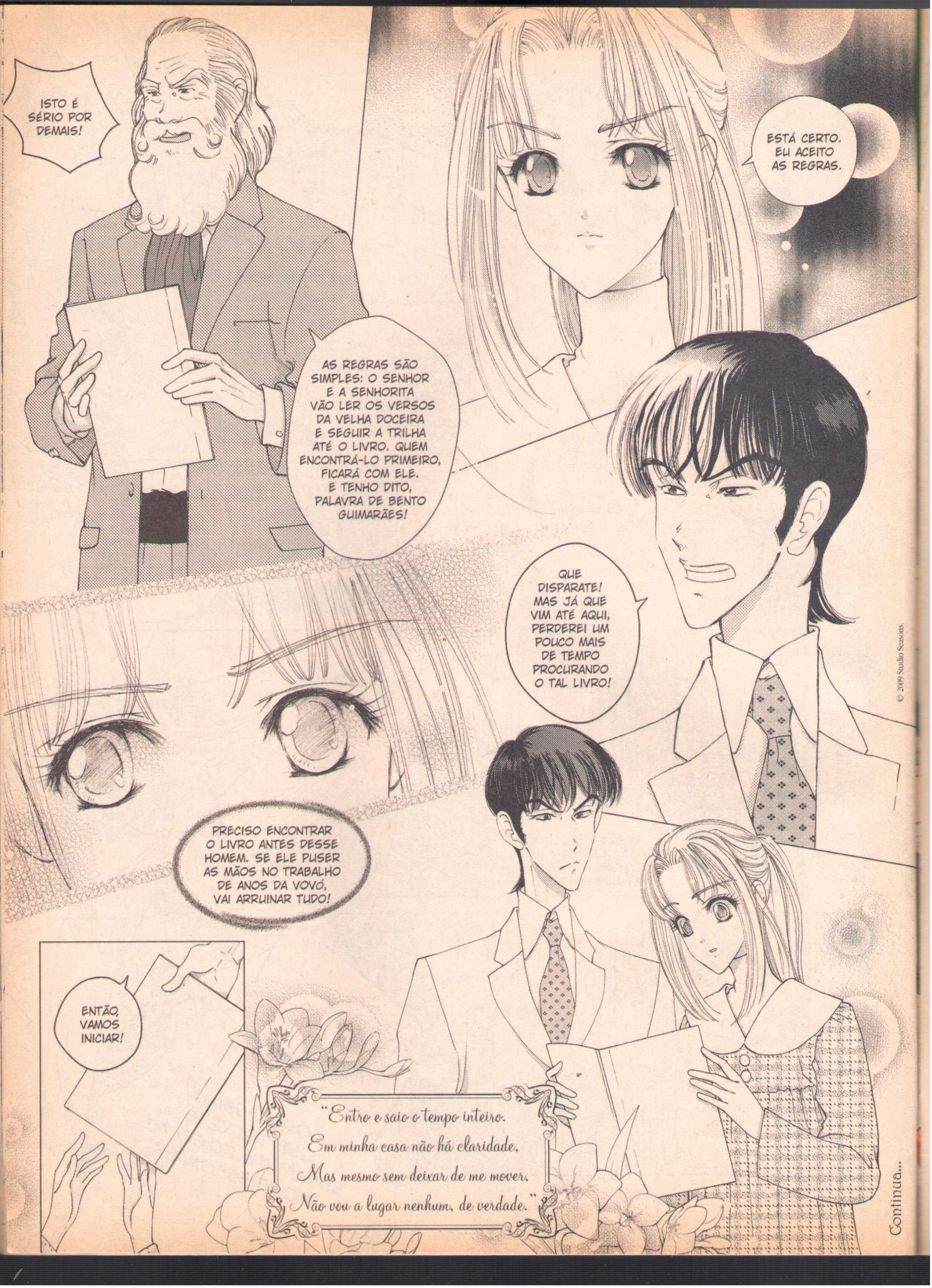
Zucker

STUDIO SEASONS


MEU DEUS... VOVÓ GRETA.
VOCÊ DEIXOU ESSA RESPONSABILIDADE PARA MIM.
A LOJA SERIA MINHA PELO PARENTESCO, MAS A SENHORA QUERIA QUE EU CONQUISTASSE O DIREITO DE USAR O LIVRO.
EU ME LEMBRO DESSE LIVRO...
Livro de Receitas
O QUE HÁ NELE DE TÃO PRECIOSO?
SUAS RECEITAS SÃO TÃO ESPECIAIS A PONTO DE FAZER UMA DOCERIA TORNAR-SE A ALMA DE UMA CIDADE INTEIRA?
TIRIN!
POR DEUS! QUE LUGAR ESQUECIDO DA CIVILIZAÇÃO É ESTE, AFINAL DE CONTAS!?
...
SURUP
IMAGINO QUE SEJA O SENHOR VICTOR VITRUNNO.
!!!
O PRÓPRIO!
MEU CARRO ATOLOU NA ESTRADA E TIVE DE MANDAR MEU EMPREGADO TOMAR PROVIDÊNCIAS ENQUANTO EU, FUI FORÇADO A CAMINHAR DEZ MINUTOS ATÉ ESTA ABERRAÇÃO ARQUITETÔNICA!
muito metido
O GRANDE CHEF, VICTOR VITRUNNO, QUE SE ABALOU DA CIVILIZAÇÃO ATÉ AQUI PARA RECEBER AQUELE BENDITO LIVRO DE RECEITAS. SÓ VIM PORQUE ME FALARAM MARAVILHAS DA ARTE DOCEIRA DAQUELA MULHER! DE OUTRO MODO, EU NUNCA ME MOVERIA ATÉ ESTE BURACO INTERIORANO.


!!!
VAMOS DEIXAR DE CHURUMELAS1 E IR DIRETO AO PONTO, ANTES QUE EU ENCOSTE O RELHO2 NESSE BACALHAU DE PORTA DE VENDA3 ...
NOSSA! É ESSE O HOMEM QUE VAI DISPUTAR A POSSE DO LIVRO COMIGO !?
MAS QUE TIPO MAIS HORRÍVEL! POR QUE VOVÓ O ESCOLHEU!?
AGORA LEREI AS REGRAS. SÃO BEM SIMPLES E DAÍ POR DIANTE, CABERÁ AOS DOIS DECIDIR O QUE FAZER.
!!!
VUP
DE FATO! É AQUI QUE RECEBO O LIVRO?
SEGUNDO O ÚLTIMO DESEJO DA DOCEIRA GRETA, O LIVRO SERÁ DAQUELE QUE CONSEGUIR ENCONTRÁ-LO DENTRO DESTA PROPRIEDADE.
TIM!
???
HUM HUM
O LIVRO ESTÁ... ESCONDIDO?
COMO ASSIM? QUE TOLICE É ESSA!? UM JOGO DE PIQUE-ESCONDE?

1 CONVERSA FIADA, ENROLAÇÃO
2 SURRAR
3 TIPO MUITO MAGRO

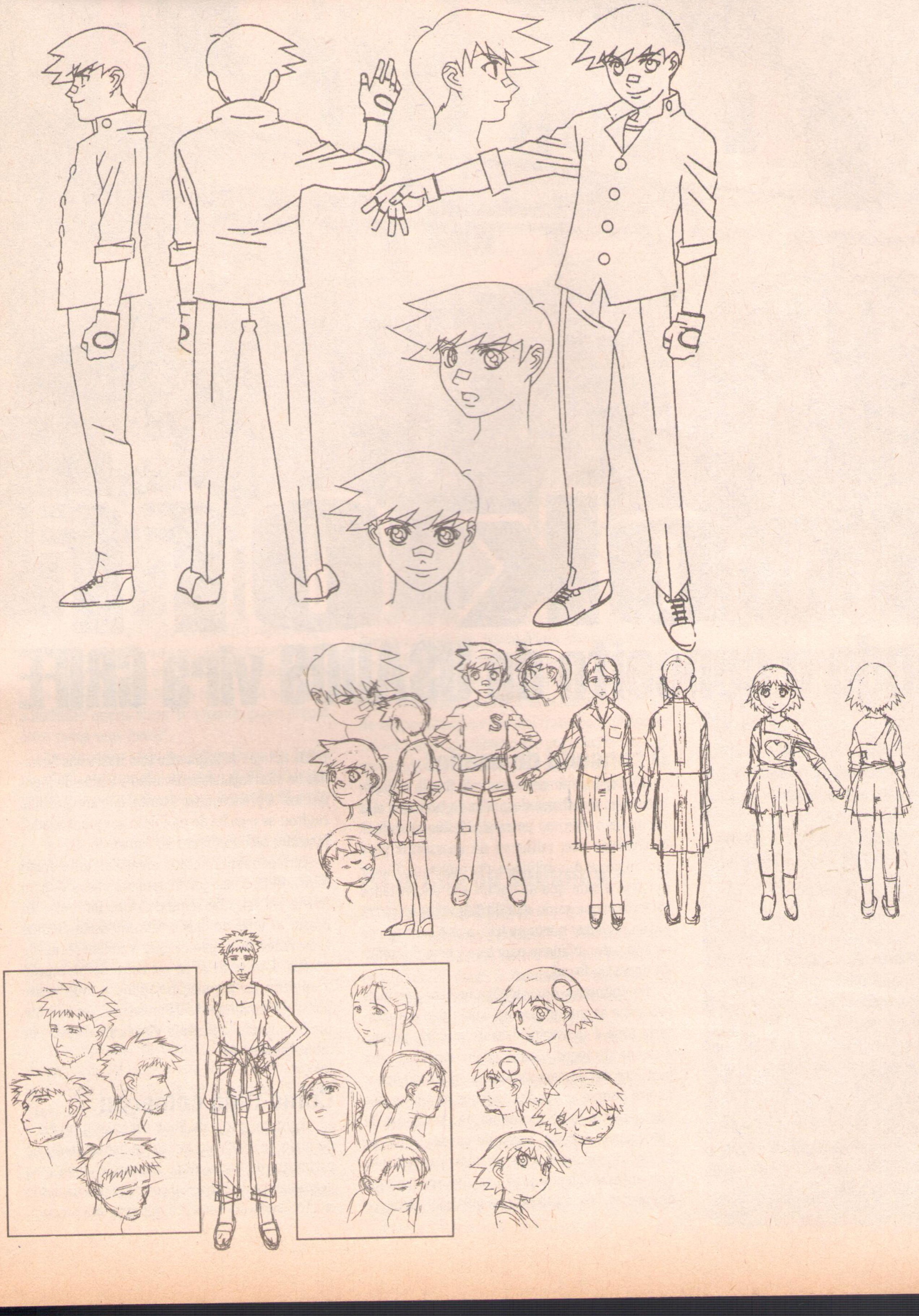

ISTO É SÉRIO POR DEMAIS!
ESTÁ CERTO. EU ACEITO AS REGRAS.
AS REGRAS SÃO SIMPLES: O SENHOR E A SENHORITA VÃO LER OS VERSOS DA VELHA DOCEIRA E SEGUIR A TRILHA ATÉ O LIVRO. QUEM ENCONTRÁ-LO PRIMEIRO, FICARÁ COM ELE. E TENHO DITO, PALAVRA DE BENTO GUIMARÃES!
QUE DISPARATE! MAS JÁ QUE VIM ATÉ AQUI, PERDEREI UM POUCO MAIS DE TEMPO PROCURANDO O TAL LIVRO!
PRECISO ENCONTRAR O LIVRO ANTES DESSE HOMEM. SE ELE PUSER AS MÃOS NO TRABALHO DE ANOS DA VOVÓ, VAI ARRUINAR TUDO!
ENTÃO, VAMOS INICIAR!
"Entro e saio o tempo inteiro.
Em minha casa não há claridade.
Mas mesmo sem deixar de me mover,
Não vou a lugar nenhum, de verdade."

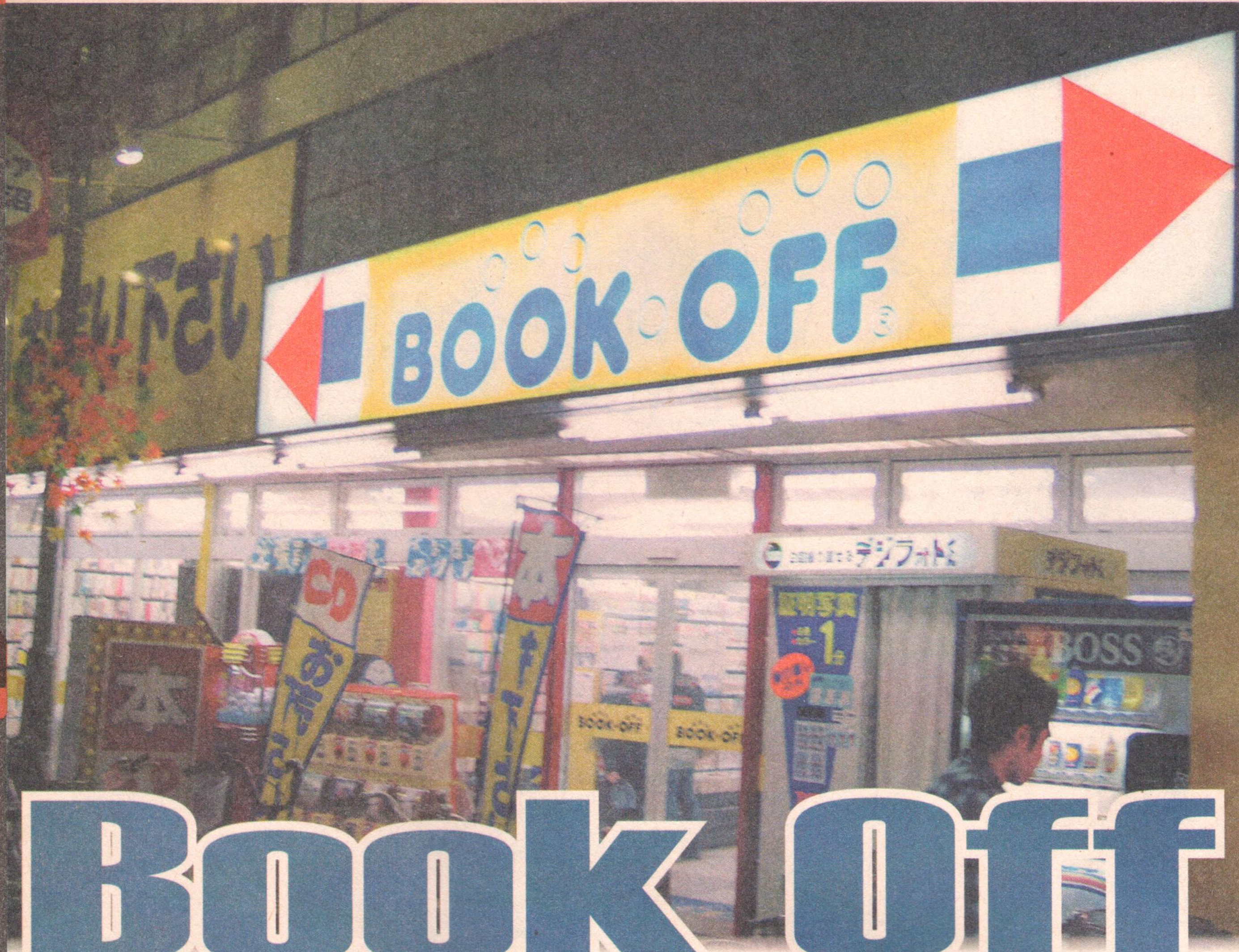
© 2009 Studio Seasons.

Continua...

Gate Keepers

Character Design: Keiji Gotoh





Book Off

Quando o conceito de USADOS vira GRIFE

Por Guiliano Peccilli

Fundada em 1990, a loja Book Off não é uma livraria normal, já que vende livros usados ou de segunda mão. Diferente do Brasil, onde esse tipo de loja (os sebos) são normalmente lugares nada agradáveis, o conceito da Book Off é o de uma loja igual a uma livraria normal.

Inicialmente, quando você entra numa loja da rede, nem passa pela sua cabeça que ela trabalha com produtos de segunda mão. Muito disso vem da forma que ela vende os produtos na loja, assim como todo o ambiente que oferece ao consumidor.

Essa é uma das lojas que faz falta no Brasil, principalmente no segmento de livros e CDs, onde hoje existe uma enorme gama de produtos esgotados e que dificilmente são encontrados por colecionadores. E é justamente nesse ponto que apresentamos o conceito que a BOOKOFF existe e lidera no Japão, ao de produtos de segunda mão.

O conceito de usados

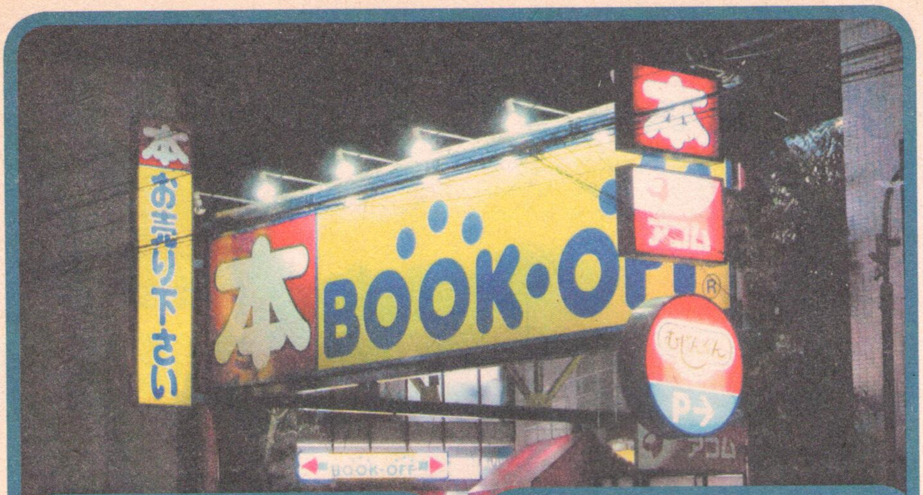
No Japão, diferentemente do Brasil, os japoneses têm o costume de cuidar de tudo que eles compram o máximo possível. Mesmo aparelhos eletrônicos têm milhares de acessórios para prolongar a durabilidade do produto. Talvez por isso digam que aparelhos são encontrados intactos, o que gerou a lenda de que os japoneses jogam produtos novos no lixo, mas o conceito de inteiro e durabilidade para eles é bem diferente da nossa no Brasil.

Na indústria dos videogames, o que mais preocupa as produtoras no Japão não é a pirataria (que é quase inexistente por lá), porém, a venda de jogos usados recém-lançados gera bastante dor de cabeça para as empresas justamente porque as vendas de jogos recém-usados não geram o lucro da produtora. Toda loja de videogames tem sua seção de usados, onde os mesmos jogadores que compraram o lançamento dias antes vendem o jogo por diversos motivos diferentes. Isso é tão normal que, praticamente todas as lojas do segmento têm frases nas fachadas de suas lojas incentivando a venda de jogos usados. A preocupação é tanta, que ano passado cogitou-se uma lei de proibição aos jogos usados lançados recentemente no Japão.

Independente disso, diversos itens como livros, DVDs e mangás sempre são passados para frente em lojas de segunda mão. Diferente do Brasil, as lojas do Japão têm um certo charme e às vezes nem parece que vendem itens de usados. Isso se deve ao conceito de percepção e cuidado da população japonesa, que nesse ponto é bem diferente da brasileira. Por isso um produto usado japonês é visto como novo por olhos brasileiros.

Como tudo começou

A primeira loja da Book Off nasceu no dia 2 de maio de 1990, no bairro de Sagamihara, na prefeitura de Kanagawa. Nascendo como uma pequena loja de 116 m², o conceito da loja desde sua formação era vender livros com alta procura,



1F
2F
本買取センター
BOOK・OFF

BOOK・OFF
CD 本
本 お売り下さい

mais exatamente os "Best Sellers".

Para chamar atenção do público nipônico, a BOOKOFF criou toda uma estratégia que chamava o povo a vender seus livros pra loja. Utilizando da frase "Por favor, venda seus livros para a gente", a BOOKOFF queria dizer "Nós iremos pagar preços altos pelos seus livros".

Atualmente, mais de 200 milhões de livros circulam atualmente na rede BOOKOFF, realçando que o conceito de segunda mão dá certo no Japão.

A companhia é líder no segmento, tendo um market share de 60,9% do mercado nipônico.

Hoje, a companhia vai para novos caminhos, sendo uma delas a BOOKOFF online, para comprar livros, CDs, jogos, mangás etc pelo site da loja. Outro conceito desenvolvido pela companhia foi a BOOKOFF Store, construída na estação de Jiyugaoka. Tendo cafeteria com o foco todo direcionado a Jazz, principalmente em artistas da música pop japonesa, o Jpop.

A companhia se tornou líder e símbolo de sucesso em 10 anos e sua formula de sucesso está ligada à filosofia de seu presidente Hiroshi Sato, de construir uma empresa.

"A Companhia é formada por uma equipe de verdadeiros líderes que consideram seriamente o crescimento e a felicidade dos trabalhadores a tempo parcial em nossas lojas e trazer o melhor deles." – Hiroshi Sato

Uma grife que deu certo no Japão e agora no mundo

Engana-se quem acha BOOKOFF age apenas no Japão: o sucesso da loja já chegou na Coréia, na França, no Canadá e nos Estados Unidos. Tendo lojas internacionais em Nova York, Los Angeles, Sandiego, Havaí, Paris, Vancouver e em Seoul, BOOKOFF é uma grife que faz diferença.

Seria muito bem-vinda uma loja desse segmento no Brasil, para nós valorizarmos esse tipo de mercadoria que é tão mal trabalhada por aqui. Talvez a loja nem desse certo por essas bandas, já que ainda não aprendemos a dar valor a produtos antigos e nem no seu valor de raridade. Será que estamos prontos pra esse tipo de conceito? Prefiro acreditar que sim.

As grifes de segunda mão no Japão

Se por um lado a BOOKOFF é líder no quesito livros e CDs, existem outras lojas que trabalham com o nicho, como a Mandarake, mais voltada para brinquedos antigos de colecionador.

Outra franquia que veio inspirada no nome da BOOKOFF foi a HARDOFF, que vende tudo relacionado a produtos eletrônicos; lá se pode encontrar desde televisões e câmeras digitais a computadores e videogames.

No caso da Mandarake, ela tem diversas lojas em Tokyo, sendo sua filial na região de Nakano, onde podem ser encontradas muitas coisas interessantes. Essa loja tem filiais em Nagoya, Sapporo e Osaka. Em Akihabara é um caso a parte e merece uma atenção toda especial.

"No Japão, diferentemente do Brasil, os japoneses têm o costume de cuidar de tudo que elescompram o máximo possível."

Acessível a todos os bolsos

Os preços dos produtos de uma BOOKOFF sempre são diferentes entre si, por isso uma pesquisa é bem-vinda se você procura baixos preços. Mas preste atenção no que vai comprar já o barato pode sair caro: um CD sem o encarte, ou um DVD raro, com a embalagem quebrada, sem um extra, ou pior, com um disco riscado.

Para ter uma noção de valores, um volume original em japonês do mangá School Rumble pode ser encontrado por 200 ienes, o que em reais seria algo em torno de 5 reais e 50 centavos (compare com um volume em português que hoje custa em torno de 10 a 12 reais). Eu comprei numa das filiais da loja o show do grupo SMAP em DVD triplo por 980 ienes, aproximadamente 23 reais. Os preços são realmente em conta e o estado dos produtos é perfeito, parecendo novos.

Curso RELÂMPAGO de Japonês

areae
escola de mangá
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

Aula 43

Professor: Kenji Kihara

Basicamente, podemos dividir as onomatopéias em dois grupos: o grupo das que produzem som e o das que não produzem; este refere-se mais aos nossos sentimentos, aos movimentos que fazemos e aos estados das coisas.

Vamos ver algumas onomatopéias provenientes de sons naturais, que também são bem diversificadas, que também é bem diversificado. Começaremos com os sons que os animais emitem:

Cachorro: WanWan (ワンワン) (geralmente as onomatopéias são compostas por sílabas repetidas, mas mantêm o mesmo significado se usada apenas uma sílaba, que neste caso seria apenas Wan (ワン))
Gato: Nya-Nya- (ニャーニャー)
Porco: Bu-Bu- (ブーブー)
Rato: Tyu-Tyu- (チューチュー)
Vaca: Mo-Mo- (モーモー)
Raposa: KonKon- (コンコン)
Pintinho: PiyoPiyo- (ピヨピヨ)
Galinha: Kokekokko- (コケコッコ)

Das onomatopéias que emitem som, temos também as que vemos nas revistas de quadrinhos:

Tiro: Don (ドン), **Bakyu-N** (バキューン)
Explosão: DokaN (ドカン)
Campainha: PinPon (ピンポン)
Soco: Baki (バキッ), **Don** (ドン)
Vidro quebrando: Gashan (ガシャン)
Sirene: Pi-Po-Pa-Po- (ピーポーパーポー)

KANJI DO DIA:

Primavera	Verão
春	夏
はる	なつ
HARU	NATSU

Cachorro	WANWAN	ワンワン
Gato	NYA-NYA-	ニャーニャー
Porco	BU-BU-	ブーブー
Rato	TYU-TYU-	チューチュー
Vaca	MO-MO-	モーモー
Raposa	KONKON	コンコン
Pintinho	PIYOPIYO	ピヨピヨ
Galinha	KOKEKOKKO	コケコッコ

Tiro	BAKYU-N	バキューン
Explosão	DOKAN	ドカン
Campainha	PINPON	ピンポン
Soco	BAKI	バキッ
	DON	ドン
Vidro	GASHAN	ガシャン
Sirene	PI-PO-PA-PO-	ピーポーパーポー

Perceberam que as onomatopéias utilizadas no Japão são totalmente diferentes das que utilizamos aqui? Geralmente as onomatopéias são escritas em Katakana. Veremos mais onomatopéias na próxima aula! Até lá!

Curso RELÂMPAGO de MANGÁ e ANIMÊ

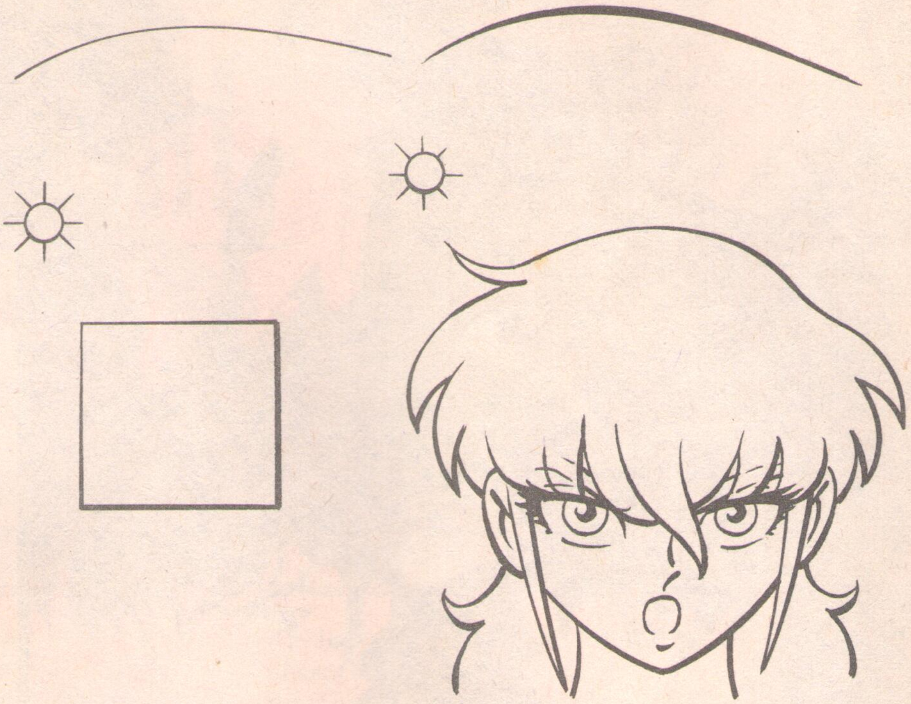
Aula 18

Por Arthur Garcia

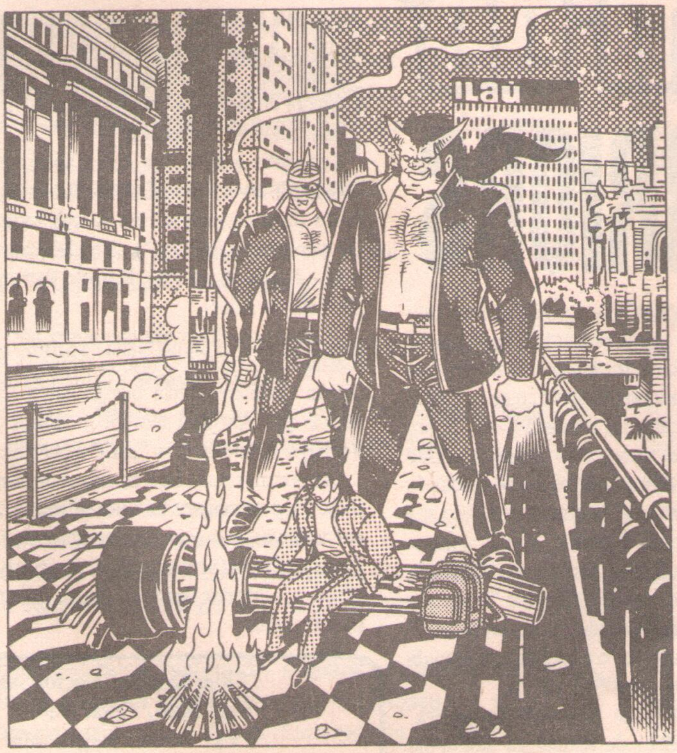
FIGURAS E CENÁRIOS

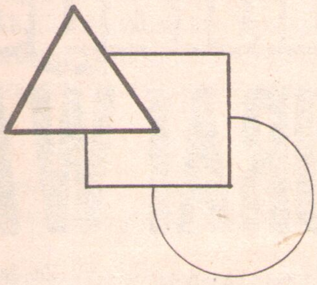
QUANDO ARTE-FINALIZAMOS QUALQUER ELEMENTO DE UM QUADRO OU PÁGINA, DEVEMOS SEMPRE LEVAR EM CONTA A FONTE DE LUZ DA CENA EM QUESTÃO, PARA DECIDIRMOS ONDE ENGROSSAR OU AFINAR AS LINHAS QUE O COMPÕEM.

SEGUINDO ESTE PRINCÍPIO AS LINHAS QUE COMPÕEM AS ÁREAS MENOS ILUMINADAS SERÃO MAIS GROSSAS, E OS TRAÇOS DAS ÁREAS DE MAIOR LUMINOSIDADE SERÃO MAIS FINOS. ESTA REGRA É VÁLIDA TANTO PARA UMA FIGURA GEOMÉTRICA SIMPLES QUANTO PARA UMA FIGURA HUMANA.

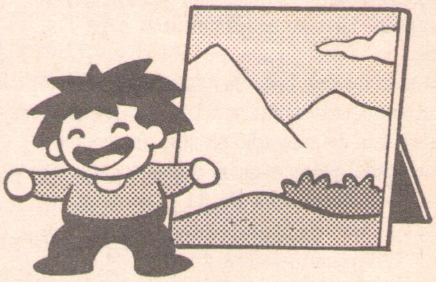


JÁ PARA DESTACARMOS OS DIVERSOS ELEMENTOS QUE COMPÕEM UM QUADRO (FIGURAS, CENÁRIOS, ETC.), DEVEMOS AFINAR AS LINHAS DOS OBJETOS À MEDIDA QUE ELES SE DISTANCIAM, DANDO ASSIM MAIS DESTAQUE PARA AS FIGURAS EM PRIMEIRO PLANO.





AGORA É A SUA VEZ DE APLICAR ESTA TÉCNICA AO SEU MANGÁ, CRIANDO DESENHOS MAIS BEM DEFINIDOS E DE MAIS FÁCIL LEITURA. AO TRABALHO...!



Fique Ligado!
Para se aprofundar mais no tema, acesse a seção de Desenho e Pintura da loja virtual Comix no endereço www.comix.com.br ou então, entre em contato com a loja pelos telefones (11) 3088-9116 / 3083-2142. O endereço da loja é Alameda Jaú, nº 1998 - São Paulo/SP

<<**Lição Anterior:** *RETOQUE E EFEITOS*
>>**Próxima Lição:** *RETÍCULAS*

Por David Denis Lobão

A dublagem de SAMURAI WARRIORS

Samurai Warriors” talvez seja o desenho japonês menos lembrado da chamada “época de ouro dos animês” na finada TV Manchete. Até mesmo “Super Campeões”, que foi o último a estrear, está mais presente na memória dos fãs, graças ao ‘remake’ lançado quase dez anos depois no Brasil.

Os motivos que levaram “Samurai Warriors” ao ostracismo são vários, mas boa parte deles se deve ao fato da animação ter sido amplamente ‘esculachada’ pelas revistas especializadas na época, que fizeram os fãs de “Cavaleiros do Zodíaco” – leitores da publicação - acreditarem que o animê não passava de uma cópia dos defensores de Atena. Bobagem. O desenho não era nenhuma obra-prima, mas tinha seus pontos positivos e diferenciais fortes em relação a Seiya e sua trupe de guerreiros.

Um dos “problemas” (se é que podemos chamar assim) que o animê enfrentou no Brasil foi sua mudança de nome. No Japão, o nome original da animação é “Samurai Troopers”, mas na dublagem norte-americana foi mudado para “Ronin Warriors”. Quando chegou ao Brasil a versão brasileira acabou misturando os dois e mudando para “Samurai Warriors”, o que, a princípio soa meio estranho, já que “Samurai” significa numa tradução livre “guerreiro”, assim como “Warrior”. Assim o título poderia ser lido como “Guerreiro Guerreiro”. Como curiosidade, “Samurai Warrior” tornou-se recentemente o nome de um jogo de ação para os videogames PS2 e Xbox.

Por fim, “Yoroiden Samurai Troopers” (Lendários Guerreiros de Armadura Samurais) foi produzido pela Sunrise e exibido pela TV Nagoya a partir 30 de abril de 1988, tendo ao todo 50 episódios divididos em duas temporadas, sendo que só a primeira passou no Brasil pela Rede Manchete, em 1996, totalizando 39 episódios. Diferente da maioria dos desenhos japoneses, “Samurai Warriors” não foi baseado em nenhum mangá.

A dublagem ficou a cargo da Gota Mágica, em São Paulo, mesmo estúdio que já tinha dublado “Os Cavaleiros do Zodíaco” e que simultaneamente a “Samurai Warriors” dublava “Sailor Moon”, “Dragon Ball”, “Guerreiras Mágicas de Rayearth” e “Dragon Quest – As Aventuras de Fly, o Pequeno Guerreiro”.

No ‘cast’ de dubladores o destaque fica para a reapresentação do herói e da mocinha de “Os Cavaleiros do Zodíaco”. Nos papéis principais do desenho, temos os irmãos Hermes Barolli como Hector (o líder dos Samurais) e Letícia Quinto como Mia. Os demais Warriors eram César (Élcio Sodré – a voz mais conhecida do Shiryu de “Cavaleiros”), Tristan (Sérgio Rufino – a primeiro dublador do Shiryu) e Tommy (Affonso Amajones – Sanozuke de “Samurai X”).

Completa o time dos cinco heróis o jovem Jorge, que teve três dubladores diferentes: Paulo Porto (episódios 01 a 13 – Aioros Sagitário de “Cavaleiros do Zodíaco”), Wendel Bezerra (14 a 26 - Fenrir de Alioth), Marcelo Campos (27 a 39 – Mu de Áries).

O time dos vilões era composto por: Demon (Carlos Campanille), Scorpion (Gilberto Barolli), Diavlo (primeiro feito por Gilberto Barolli e depois por Antônio Moreno), Cronos (Bruno Rocha) e Phantom (Ivo “Tatu” Roberto).

Outra curiosidade foi a mudança de nomes que todos os personagens da série sofreram. Só para exemplificar, veja como ficou o nome de cada um dos cinco heróis protagonistas, respectivamente no Japão, Estados Unidos e Brasil. Uma mistura bem incomum.

Ryo Sanada / Ryo Sanada / Hector Sanada
Seiji Date / Sage Date / César Date
Shin Mouri / Cye Mouri / Jorge Mouri
Syu Lei Fang / Kento Rei Fang / Tristan Fang
Touma Hashiba / Rowen Hashiba / Tommy Hashiba

BLEACH

HOUKI BOSHI

COMETA

Yozora wo miage hitori houkiboshi wo mita no
Isshun de hajikete wa kiete shimatta dakedo
Anata no koto omou to mune ga itakunaru no
Ima sugu aitai yo dakedo sora wa tobenai kara

Eu olhei para o céu noturno e vi um cometa
Por um instante começou e desapareceu por completo, mas
Me lembrou de você, e meu peito começou a doer
Queria te ver agora, mas não posso voar através dos céus

Moshi atashi ga houkiboshi ni nareta naraba
Sora kakenuke tonde iku
Donna ashita ga kite mo kono omoi wa tsuyoi
Dakara houkiboshi zutto kowarenai yo

Se pelo menos fosse possível de se tornar um cometa
Eu estaria voando através do céu
Não importa o futuro, esse pensamento continuará forte
Então esse cometa é praticamente indestrutível

Ame ga futte iyada to boyaiteita toki ni
Anata ga itta koto ima demo oboeteru
Ame no ato no yozora wa kirei ni hoshi ga deru
Sore wo kangaeru to ame mo suki ni nareru yo ne to

Está chovendo miseravelmente, e quando tudo enevoar
A qualquer hora, eu lembrarei o que você disse
Na noite noturna após a chuva, uma estrela brilha
E eu percebo que posso me apaixonar pela chuva

Moshi watashi ga houkiboshi ni nareta naraba
Afureru hikari furasu yo itsumo
Kanashii toki yozora miru anata ga
Egao ni naru youni motto kagayakitai

Se pelo menos, eu tivesse chance de me tornar um cometa
Eu iria brilhar e transmitir luz, para sempre
Quando você fica triste, e olha para o céu noturno
Me faz querer brilhar mais, quebrando essa tristeza e virando um sorriso

Anata wa itsumo hitori nanika to tatakateru
Soba ni iru koto shika atashi ni ha dekinai kedo

Você está sempre lutando contra algo sozinho
Eu não posso ser esse alguém ao seu lado, mas...

Moshi watashi ga houkiboshi ni nareta naraba
Sora kakenuke tonde iku kitto
Kanarazu todoku kono isshun no hikari de
Anata no ima terashi sora wo meguro wo
Atashi ga houkiboshi ni nareta naraba
Kitto soba ni ite ageru donna toki mo

Se talvez, talvez, eu tivesse a chance de ser um cometa
Eu certamente correria para cair do céu
Sem dúvida, eu iria te alcançar nesse momento
Vamos juntar em volta do céu brilhante
Se eu tivesse a chance de ser um cometa
Definitivamente, eu ficaria do seu lado para todo sempre

Kamen Rider Den-O

VIAJE ATRAVÉS DO TEMPO

Por Guiliano Peccilli

Nunca houve um Kamen Rider tão popular como o da série Kamen Rider Den-O. Sendo a décima sétima série do gênero Kamen Rider, essa produção da Toei Company com Ishimori Productions tornou-se a franquia mais popular de todos os tempos.

A série estreou em 28 de janeiro de 2007, pela TV Asahi, tendo um total de 49 episódios. O sucesso da série muito se deve ao carisma dos Imagins, que ganharam merecidamente todo destaque da produção.

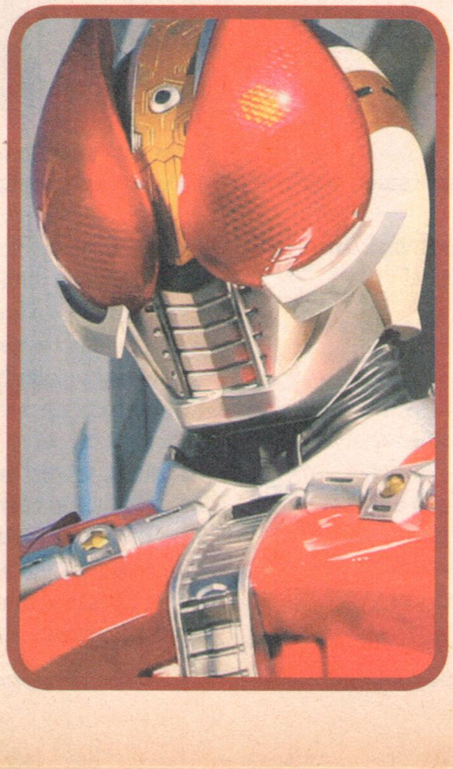
Para se ter uma noção da popularidade da série Kamen Rider Den-O, em que acontece um dos crossovers mais inesperados de todos os tempos, Kamen Rider Den-O encontrou Shinchan (exibido aqui pelo Animax) num especial realizado metade em live-action e metade em animê.

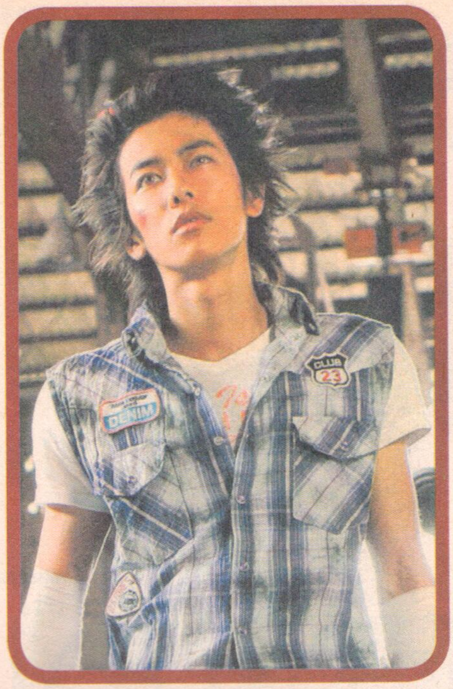
A música de abertura da série ficou nas mãos do grupo AAA, da Avex Trax, que fez a excelente e viciante "Climax Jump". A música entrou nas paradas de sucesso e não saiu mais, tanto que ganhou uma versão regravada pelos Imagins da série que se tornou mais popular ainda, ficando entre as mais vendidas de 2007.

Kamen Rider Den-O foi criado por Yasuko Kobayashi e Shouji Yonemura que têm no currículo diversas produções de tokusatsu e animê. Yasuko retornou ao gênero em que estreou com Kamen Rider Ryuuki, em 2002. Ela tem em seu currículo Seijuu Sentai Gingaman (adaptado no ocidente como Power Rangers Galáxia Perdida), Mirai Sentai Timeranger (adaptado no ocidente como Power Rangers Força do Tempo), Pretty Guardian Sailor Moon e Samurai Sentai Shinkenger. Enquanto Shouji Yonemura, tem em seu currículo, roteirista do animê Berserk, Monster Rancher, Pokémon, Sh15uya e Kamen Rider Kabuto.

O QUE SÃO IMAGINS?

São criaturas do futuro que voltaram no tempo dispostas a mudar o tempo da maneira que desejam. Para conseguirem o que tanto desejam, Imagins realizam o desejo do ser humano que se tornará hospedeiro. Realizando o desejo, os Imagins voltam no tempo para





> *"A série estreou em 28 de janeiro de 2007, pela TV Asahi, tendo um total de 49 episódios."*

a memória mais importante do hospedeiro, causando o caos e alterando o tempo. Todo esse processo entre Imagins e seres humanos é conhecido como o "contrato".

A HISTÓRIA

Não existe pessoa mais azarada nesse mundo de que o Ryoutarou Nogami, com sua incrível maré de azar. Tudo começa a mudar, quando Ryoutarou encontra o Rider Pass de Hana, passageira do trem do tempo conhecido como Den-Liner.

Em seu primeiro contato com viagens do tempo, ele descobre a brava Hana, que revela a Ryoutarou que ele também é um Ponto Singular no tempo igual ela. Pontos Singulares são pessoas que conseguem viver fora do tempo e esse é o caso de Hana e Ryoutarou.

Para atrapalhar sua missão, Momotaros, um imagin vermelho estressado, assume o corpo de Ryoutarou, mas Hana explica que o contrato não será feito se ele não fizer um pedido ao Imagin. Isso acaba com os planos de Momotaros, que acaba se tornando aliado na luta contra os Imagins de Ryoutarou, que se transforma em Kamen Rider Den-O Sword Form.

Momotaros não gostou nada de seu corpo, já que é o hospedeiro quem define sua forma. Ryoutarou imaginou o corpo de Momotaros de acordo com a lenda do Momotaro.

Quando o Imagin volta no tempo do hospedeiro, Hana utiliza o Rider Tickets, apontando qual a data da principal memória do hospedeiro. Assim, Ryoutarou/Kamen Rider Den-O volta no tempo para evitar o caos no tempo.

UMA PESSOA SEM TEMPO

Um dos primeiros segredos da série que é revelado é a de Hana vir de um futuro que não existe mais. Os Imagins apagaram o tempo que ela vivia e, sendo um Ponto singular, ela foi a única não apagada de seu tempo.

UMA FAMÍLIA SEM MEMÓRIA

O principal arco da história gira em torno da irmã de Ryoutarou, a Airi Nogami. Ela é dona da cafeteria Milk Dipper e é muito simpática e gentil. Ryoutarou questiona que as lembranças de Airi foram apagadas, já que ela não lembra do seu namorado desaparecido, Yuuto Sakurai.

Na cafeteria Milk Dipper, a maioria do público é masculina, já que a simpatia e carisma de Airi Nogami se tornaram marca registrada do lugar.

OS OUTROS IMAGINS

Verdade seja dita, Ryoutarou Nogami é azarado, mas conseguir atrair mais 3 Imagins, além do Momotaros é algo impossível, mas acontece.

Surge Urataros, que sempre que assume o corpo de Ryoutarou é pra seduzir lindas mulheres. Galanteador, esse Imagin é um verdadeiro covarde sempre se esquivando dos problemas. Ele e Momotaros brigam constantemente, principalmente por terem que dividir o mesmo corpo de Ryoutarou. Para o corpo de Urataros, Ryoutarou imaginou uma tartaruga, inspirado na lenda Urashima Taro.

Kintaros é um imagin diferente. Bravo guerreiro como um samurai, ele não tinha como hospedeiro o Ryoutarou. Numa luta, ele acabou perdendo seu contrato com hospedeiro, por isso desapareceria, mas Ryoutarou ficou com pena, deixando o usar como hospedeiro, arranjando briga com Urataros e Momotaros. Para a criação de Kintaros, Ryoutarou se baseou na lenda de Kintaro. Tendo Kintaros, a luta contra os Imagins, o Kamen Rider Den-o ganhou a sua terceira forma, a Axel Form.

Por fim, o último Imagin se manifesta depois de uma tentativa de hipnose pra exorcizar os espíritos dentro de Ryoutarou. Seu nome é Ryuutaros e ele consegue controlar o corpo de Ryoutarou tranquilamente, como expulsar qualquer Imagin que estiver usando corpo do hospedeiro. Adora dançar e é meio criança, sendo um dos personagens mais fortes e mais engraçados da série. Ele desejava matar Ryoutarou, mas descobriu que se matar, ele também irá junto, por isso acabou se tornando aliado na luta contra os Imagins. Ryoutarou ativa sua quarta forma, com Ryuutaros, a Gun Form.

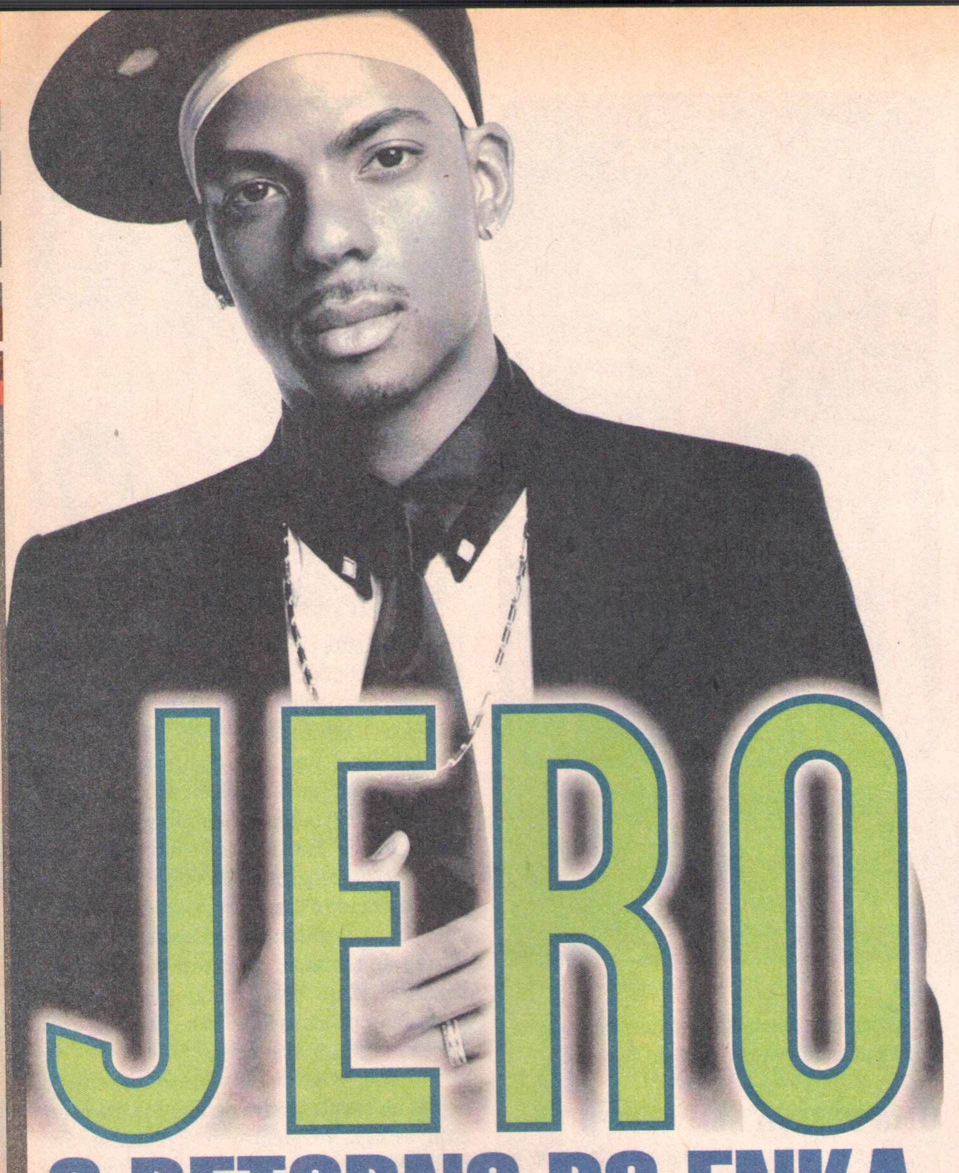
SURGE YUUTO SAKURAI

Um dos momentos que realmente dá um novo ar a série é quando Yuuto Sakurai surge na série. Como um adolescente, Ryoutarou não entende por que Yuuto o odeia nem como também tem o mesmo nome do noivo de sua irmã.

Yuuto se revela como o segundo Kamen Rider da série, o Zeronos. Ele usa como Imagin o simpático Deneb, que quer que Ryoutarou seja amigo de Yuuto. Com a entrada de Yuuto na história, Kamen Rider Den-O muda drasticamente, principalmente em torno do mistério em torno de Airi, irmã de Ryoutarou.

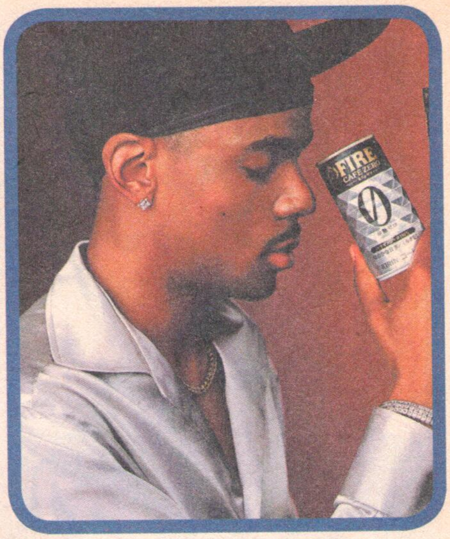
Kamen Rider Den-O nem chegou à metade, a série continua na próxima edição...

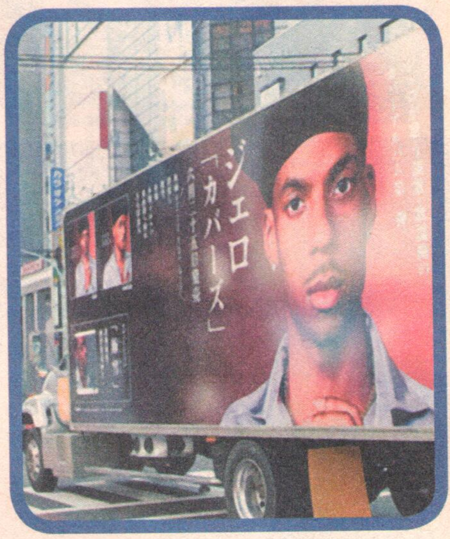
Por Guiliano Peccilli



JERO

O RETORNO DO ENKA





A música Enka, até alguns anos atrás, encontrava-se em baixa. Considerada uma música para um público mais velho, o Enka, que é a música tradicional japonesa, não renovava o seus admiradores há muito tempo.

Limitando-se cada vez mais, o destaque a música Enka se restringe a programas da televisão japonesa como o programa de final de ano da estatal NHK, Kouhaku Uta Gassen. Jero, que foi o primeiro ocidental miscigenado entre japonês e africano a cantar Enka, chamou a atenção da mídia japonesa como também a do mundo inteiro.

Querendo realizar o sonho de sua avó, Jero se tornou um cantor de música Enka disposto a entrar no famoso programa de final de ano da NHK, o Kouhaku Uta Gassen. Sua ousadia foi não abrir mão do seu visual rapper mesmo cantando Enka. Já que, sendo negro, ele mesmo acha que se vestisse trajes tradicionais que os cantores Enka usam ele pareceria uma sátira do gênero.

O inusitado se tornou um sucesso. Jero estreou nas paradas de sucesso com seu primeiro single "Umiyuki", lançado em fevereiro de 2008, chegando a 4° lugar dos singles mais vendidos da semana.

Jero surge na mesma época que outro cantor de Enka, o Kiyoshi Hikawa. Ambos surgiram e agradaram o público jovem nipônico que não se interessava mais pelo gênero musical. Alterando o rótulo de música antiga, a música Enka se renovou graças a esses dois cantores.

O QUE É ENKA?

Para quem não sabe, Enka é uma música tradicional japonesa, criada entre a Era Meiji e a Era Taisho. É uma forma lírica de canção que significa literalmente "canção interpretada", pois junta os kanjis de atuação com ao de canção.

Inicialmente, a música era usada para fins políticos, principalmente para desacordos, mas hoje ela é uma combinação do oriente com ocidente, e fala de lamúrias de amor.

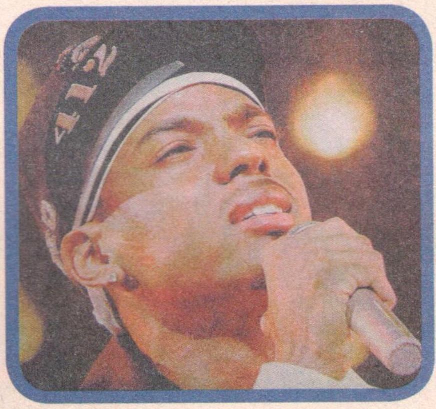
O Enka entrou em crise nos anos 80 para os 90 quando, com o surgimento de músicas como JPOP e o JROCK, o gênero foi desprezado pelo gosto dos jovens, fazendo as vendas de Enkas caírem vertiginosamente. O declínio transformou o público de música Enka pequeno, mas fiel, mantendo a chama viva em programas como NHK Kouhaku Uta Gassen, na virada do ano.

No Brasil, o símbolo da música Enka com certeza é a cantora Hibari Misora. Considerada uma das melhores cantoras do gênero, faleceu ainda jovem, em 1987, sendo um dos símbolos do fim da Era Showa junto com a morte de Osamu Tezuka em 1989.

PERFIL

Jerome Charles White Jr nasceu no dia 4 de setembro de 1981, na cidade de Pittsburgh, na Pennsylvania, EUA. Sua paixão por Enka veio por influência de sua avó, Takiko. Quando jovem, ela deixou o Japão para se casar com um oficial americano. Nos

> "Para quem não sabe, Enka é uma música tradicional japonesa, criada entre a Era Meiji e a Era Taisho."



EUA, Takiko teve Harumi, mãe de Jero. Ela sempre passou a cultura do seu país à filha e ao neto e assim veio a música. Harumi foi vendedora de lojas de departamento nos EUA e, depois de um casamento não duradouro, voltou pra sua cidade natal, Pittsburgh. Jero foi criado numa família com valores orientais, por isso desde cedo ele estava voltado para a cultura japonesa.

Ele se formou em ciência da computação na Universidade de Pittsburgh em 2003 e no mesmo ano decidiu se mudar para o Japão. Decidindo estudar japonês, ele entrou na Universidade de Kansai.

A PROMESSA

Inicialmente, Jero não almejava se tornar um cantor profissional de Enka. Tanto que se formou em ciência de computação em Pittsburgh. Foi justamente a promessa com sua avó, Takiko, que o fez mudar de profissão seguindo o caminho da música. O sonho de Takiko era ver seu neto cantando ao lado de grandes cantores japonês no Kouhaku Utagassen.

Infelizmente, Takiko não pode ver o seu grande sonho se realizar já que ela faleceu em 2005. Mesmo assim, Jero prometeu que iria continuar o sonho dela e participar do Kouhaku Utagassen.

O DEBUT

Trabalhando em ciências da computação no Japão, ele sempre ia a concursos musicais tentar uma chance. Num desses concursos, a gravadora Victor Entertaiment decidiu investir suas fichas no cantor.

Para quem não conhece a Victor Entertaiment, ela é a mesma gravadora de Smap, Rimi Natsukawa, Remioromen, Maaya Sakamoto, Southern All Stars entre tantos outros.

Seu primeiro single veio em 20 de fevereiro de 2008, chamado Umiyuki (literalmente Oceano de neve) ficando em 4° lugar nos singles mais vendidos da semana. Uma estréia fenomenal para um cantor estrangeiro com música tradicional japonesa, como a Enka. A canção, faz referência ao oceano do Japão, mas Jero confessa que quando compôs imaginou o oceano próximo da Califórnia.

Em 21 de maio de 2008, Jero estrelou comercial da cervejaria Kirin, para o produto Kirin "Fire" Coffee. A CNN International entrevistou o cantor em outubro de 2008, para o programa TalkAsia.

50TH JAPAN RECORD AWARDS

Em 30 de dezembro, aconteceu o 50th Japan Record Awards, exibido pela TBS. No programa, Jero ganhou na categoria de Melhor Artista Revelação (Best New Artist). Entre os outros destaques do ano ficaram a música "Ti amo", do grupo Exile, melhor companhia Avex Entertaiment, melhor álbum Namie Amuro com Best Fiction.

THE 59TH NHK KOUHAKU UTA GASSEN

No dia 31 de dezembro, um dia depois do 50th Japan Record Awards, a promessa de Jero se realizaria. Entrando no time branco, Jero emocionou sua mãe, Haruhi, ao aparecer no palco do programa cantando Umiyuki.

Essa edição do Kouhaku Uta Gassen teve Masahiro Nakai (do grupo Smap) como líder do time branco e Yukie Nakama como líder do time vermelho. Na mesma edição, o Brasil foi um dos destaques do Kouhaku Uta Gassen com uma pequena entrevista ao vivo, realizada no bairro da Liberdade (em São Paulo), com descendentes nipônicos que assistiam ao programa num telão instalado no bairro. Comemorando o centenário da imigração japonesa no Brasil, o Kouhaku Uta Gassen encerrou as comemorações no Japão.

NATIONAL CHERRY BLOSSOM FESTIVAL

No dia 28 de março de 2009, Jero fez sua primeira grande aparição nos EUA no National Cherry Blossom Festival, realizado em Washington, D. C. Este festival é realizado todos os anos em celebração à Primavera, em homenagem a Yukio Ozaki, que doou três cerejeiras a Washington como símbolo de amizade entre os dois países.

Sora Kara Furu Ichioku no Hoshi

Por Guiliano Peccilli

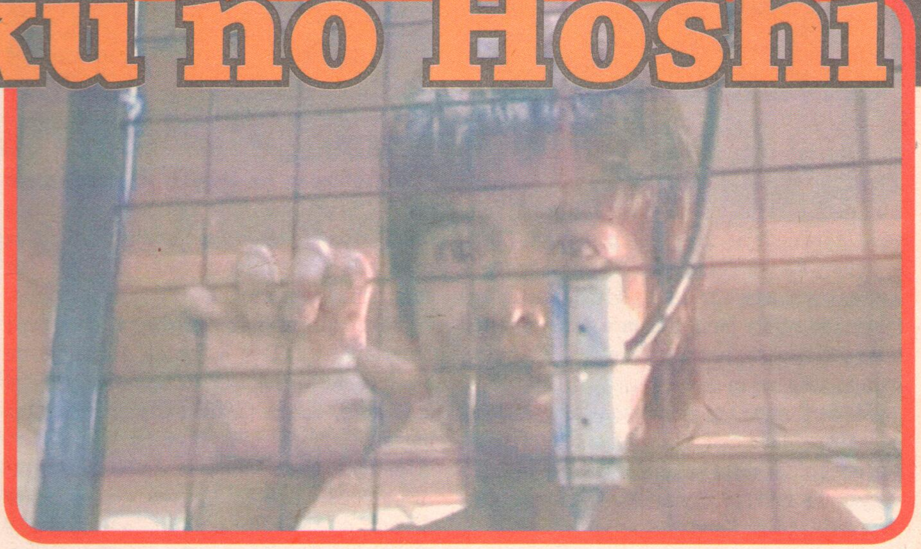
Conhecida também como One Million Stars Falling from the Sky, essa produção lançada em 2002 é uma verdadeira caixa de surpresas. Tendo no elenco o ator e cantor Takuya Kimura, a série dá a falsa sensação que conheceremos mais um dorama água com açúcar. Porém não é bem isso que acontece por aqui.

Produzida pela TV FUJI, a série Sora Kara Furu Ichioku no Hoshi é uma série que deve ser curtida aos poucos. Com um gostinho de livros da Agatha Christie, a rainha do crime, essa série lembra muito o livro "Cai o pano", o último caso do detetive Hercule Poirot. Você gosta de suspense? Assista Sora Kara Furu Ichioku no Hoshi e dificilmente você achará um dorama com desafio igual a esse.

Para fãs de doramas, essa série é assinada pela Eriko Kitagawa, que escreveu as excelentes Beautiful Life e Long Vacation. Foi justamente ela quem lançou Takuya Kimura com o dorama Asunaro Hakusho, tendo o cantor no papel do universitário Osamu. Esse papel se tornou ícone justamente pela fala "Eu não sou bom o suficiente para você?" que tornou, do dia pra noite, Takuya Kimura no cara mais desejado do Japão.

Composta por 11 episódios, essa série mistura na medida certa romance, mistério e drama.

Pra completar, a música tema, Smile, é de ninguém menos que Elvis Costello, dando um ar clássico a série.



A HISTÓRIA

Tudo começa com a morte de uma jovem universitária, que no primeiro momento parece ser um suicídio. Conhecemos o policial Kanzo Dojima que está investigando o caso.

Kanzo não é nenhum policial exemplar, tendo uma vida até bastante comum. Tem uma irmã mais nova, a Yuko Dojima, que ele sonha em casar um dia com um bom partido.

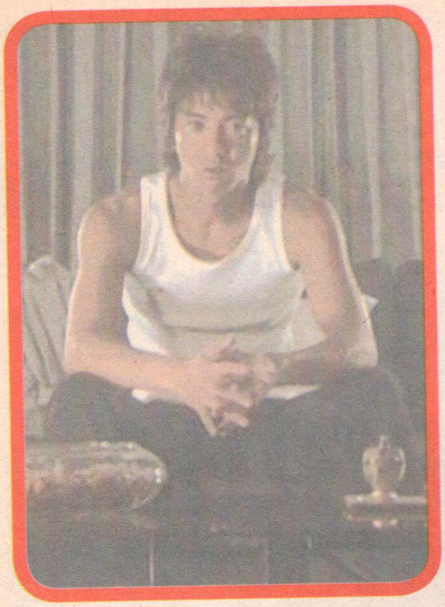
Enquanto isso, acontece uma festa de aniversário dentro de um luxuoso navio. Conhecemos a "princesa" Miwa Nishihara que é herdeira de uma grande indústria japonesa

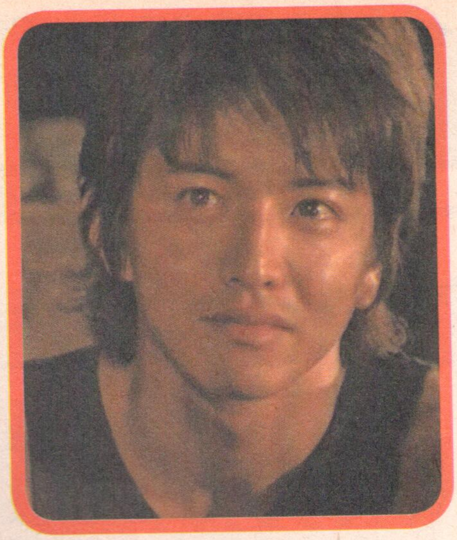
Conhecemos o cozinheiro de comida francesa Ryo Katase, que desperta a admiração de Miwa desde o primeiro momento. Quebrando a pulseira, Ryo a conserta na mesma ordem antes de estar quebrado, o que causa espanto a Miwa ao recebê-la.

UM AMOR SECRETO

Inicialmente, achamos que será um romance comum entre Miwa e Ryo, mas a cada momento que vemos esse relacionamento crescer descobrimos que Ryo não é um homem comum.

Porém, logo conhecemos o outro amor de Ryo: a bela Yuki Mizashita (interpretada por Shibasaki Kou), que tem ligação com a garota morta do começo da trama.





CONEXÕES

Kanzo desconfia que exista algo de errado na cena do crime, principalmente pela ordem das fitas de vídeo na prateleira. O apartamento está intocado, o que faz parecer que foi mesmo um suicídio. Apenas alguém com uma memória fotográfica conseguiria fazer isso, o que é literalmente impossível.

Enquanto isso, Miwa gera um mal estar em casa ao revelar que está namorando o cozinheiro da festa de aniversário dela. Os pais não aceitam que ela namore alguém que não seja da mesma classe social, já que ser herdeira de uma grande companhia significa também que a posse da empresa será de seu marido.

A crise chega a um ponto tão crítico que Miwa fica proibida de sair de casa. Assim, ela começa a usar a sua amiga Yuko como pombo correio pra continuar conversando com Ryo.

O que Miwa não sabia que agora Ryo estava gostando de Yuko, e que faria de tudo pra conquistá-la. Enquanto isso, Miwa ficava cada vez mais em xeque com um amigo com quem a família que desejava casá-la.

O PODER DE AUTO-SUGESTÃO

Assim, Ryo sugere que Miwa mate o pretendente que a família insiste com quem se case. Numa noite, Miwa usa a espingarda de caça do pai e mata no calor da discussão. Sem saber o que fazer, Miwa chama Ryo que cria uma falsa situação de defesa.

A polícia chega e ele fala ser o culpado, porém a dor de Miwa pela prisão do Ryo acaba gerando um desfecho irreparável. Ela deixa uma carta assumindo o crime e se mata no alto de um prédio.

Kanzo liga os fatos e percebe que a história está se repetindo, sendo na primeira vez Ryo com a Yuki.

Enquanto isso, Ryo se declara a Yuko revelando ser tão solitário como ela. Ambos revelam ter queimaduras semelhantes, e que o preconceito das pessoas é o que os torna tão parecidos.

COMO CULPAR ALGUÉM QUE INDUZ UM CRIME?

É aqui que começa as semelhanças com o livro "Cai o pano", da autora Agatha Christie, já que não podemos colocar alguém atrás das grades quando não existem provas sobre a indução do crime.

Kanzo decide salvar Yuki mas, mesmo assim, ele tem muita inveja do relacionamento que Yuko e Ryo estão tendo. Por isso Kanzo vai ter que ser forte se quiser que ela se salve.

UM ERRO DE MAIS DE 20 ANOS

Uma coisa que Kanzo está desconfiado é que Ryo seja um garoto de 20 anos atrás. Inicialmente nós não entendemos onde a história de Sora Kara Furu Ichioku no Hoshi irá parar porém, quanto mais Ryo percebe que Kanzo se aproxima, mais curioso ele fica sobre seu passado.

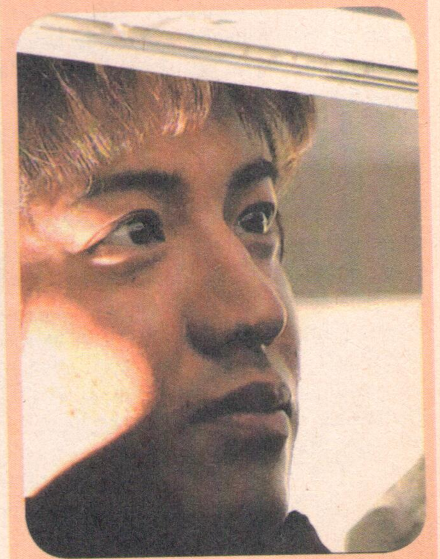
Assim, Ryo pede que Yuko tome conta de seu pássaro enquanto vai ao orfanato de quando era pequeno. Depois disso, algumas lembranças são evocadas sempre ao lado de Yuko, assim ele investiga um antigo desenho feito quando era criança indo parar numa antiga casa. Ryo descobre que quem matou seu pai foi Kanzo em início de carreira. E o pior: Yuko, que ele achou ser seu grande amor, é na verdade sua irmã mais nova.

Yuko, ao perceber interesse de Ryo pelas fotos de quando ela era pequena, acaba também descobrindo a verdade. Principalmente porque suas queimaduras se conectam, já que foi de um bule de água quente que caiu sobre os dois quando eram pequenos. Numa conversa dentro de sua antiga casa, Yuko mata Ryo e depois arrasta o corpo até um barco.

Kanzo chega à antiga casa e vê um barco onde Yuko e Ryo estão. Ele consegue ver o momento que Yuko se suicida, ficando junto com Ryo.

A história é forte, que vai se revelando capítulo por capítulo, principalmente por se encerrar com um amor proibido entre irmãos. Infelizmente, o único que sobra dessa história é o próprio Kanzo, que perde seu chão ao perder sua irmã de criação. Aqui fica uma sugestão pra quem gosta de um dorama de mistério e romance, assista Sora Kara Furu Ichioku no Hoshi.

> "Para fãs de doramas, essa série é assinada pela Eriko Kitagawa, que escreveu as excelentes Beautiful Life e Long Vacation."



COSPLAY SEM PRECONCEITO

Afro-descendentes

Parte 2

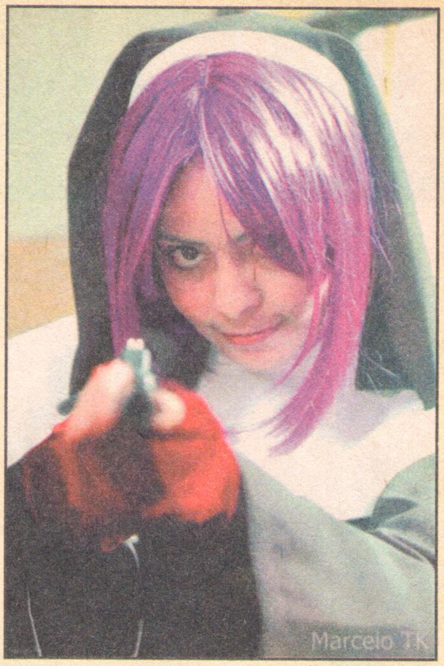
Por David Denis Lobão, Carolina Michelli e Layla Camilo

Acompanhe entrevistas com cosplayers afro-brasileiros

Karina Souza Nascimento, mais conhecida como Lily Carroll, tem 28 anos de idade e trabalha como assistente de produção e redatora de revistas. Nas horas vagas um dos seus hobbies é fazer cosplays de personagens variados, sejam eles morenos ou não. Batemos um papo com a jovem que nos conta um pouco sobre sua vida ligada aos cosplays de personagens negras como Tia Dalma de "Piratas do Caribe", brancas como a Morte de "Sandman" e até com o rosto todo coberto como Vivi Orinintia ("Final Fantasy 9" e "Kingdom Hearts 2").

Neo Tokyo: Quando começou a fazer cosplay? Como conheceu esse universo?
Karina: Comecei a fazer cosplay em 2000, mas já conhecia os cosplayers desde 98 quando fui ao meu primeiro evento de anime, o Mangácon. Fiquei curiosa e interessada naquele mundo novo, mas levei um tempo até criar coragem e ter verba para fazer minhas roupas.

NT: Que cosplays já fez? Já fez ou faria cosplay de um personagem branco?
Hum... A lista é variada e já fiz alguns personagens de pele clara ao longo do tempo: Ravena ("Jovens Titãs"), Kururu Sumeragi ("Air Gear"), Tia Dalma ("Piratas do Caribe"), Sae Sawanoguchi ("Mahou Tsukai Tai!"), Wizardmon ("Digimon"), Rhode Camelot ("D Gray Man"), Vivi Orinintia ("Final Fantasy 9" e "Kingdom Hearts 2"), Vincent Valentine ("Final Fantasy 7") Morrigan ("Pocket Fighter"), Morte ("Sandman"), Vegeta ("Dragon Ball Z"), Apricot Glacê



"Comecei a fazer cosplay em 2000, mas já conhecia os cosplayers desde 98 quando fui ao meu primeiro evento de anime, o Mangácon."

("Bakuretsu Hunter"), Anthy Himemiya ("Utena, a Garota Revolucionaria"), Ming Ming ("Beyblade G-Revolution"), Kanako Urashima ("Love Hina"), além de participação no Momusu Project e personagens próprios.

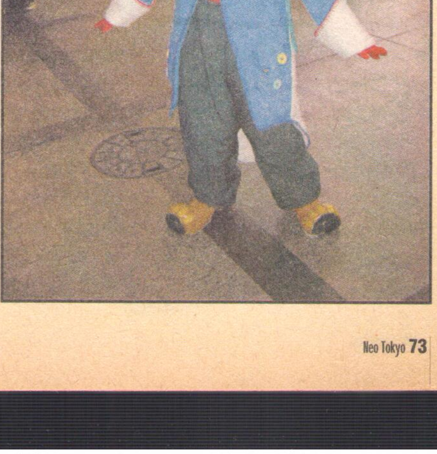
NT: Que critério utiliza na escolha dos personagens? A cor da pele conta?
Meus dois primeiros cosplays foram o Vegeta e a Sae e já se percebe que não sigo nenhum critério sobre detalhes de tom de pele dos personagens ....nem de bom senso! O que conta para a minha escolha é se gosto do personagem, o quanto a serie é importante para mim, se a roupa é legal, esse tipo de coisa. Claro que já houve vezes que me encantei de personagens loiras e branquinhas, mas acabei optando em não fazer o cosplay por uma serie de motivos, mas sempre coloco na balança minha afeição pelo personagem na hora de escolher.

NT: Já sentiu algum tipo de preconceito dentro do evento ou dos concursos?
Bem, eu nunca fui uma cosplayer de competição, mas andando pelo evento conversando com as pessoas e tirando fotos nunca fui maltratada ou fui ofendida. Mas é claro que eu sou desligada do caramba e posso não ter percebido.

NT: Você acredita que a cor da pela influencia as pessoas na escolha do personagem ou no julgamento dos juízes?
Sinceramente não saberia responder essa pergunta. Cada pessoa, pelo que percebo tem uma série de fatores que os fazem escolher seus cosplayers e com certeza a cor da pele deve fazer parte dessa lista, mas não sei dizer o quanto isso é importante para elas ou como os juízes levam isso em conta.

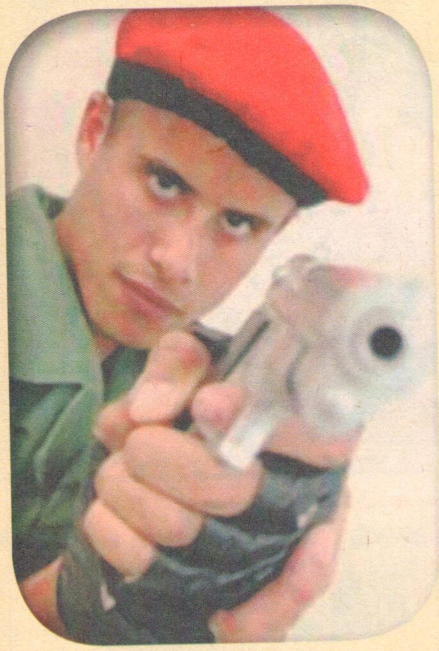
NT: Você usou cosplays em que seu rosto não aparecia, como o Wizardmon, porque?
Por que eu adorava o personagem! Adoro a primeira fase de Digimon e o Wizardmon foi meu amor a primeira vista, pela sua história e participação na série, como também pelo visual de bruxinho. Aliás, as duas versões do cosplay de Vivi também não mostravam o meu rosto, chegando ao ponto das pessoas não saberem se eu era um menino ou uma menina, o que rendia cenas engraçadas. Mas a escolha dessas roupas foi unicamente pelo meu gosto pessoal e admiração as séries.

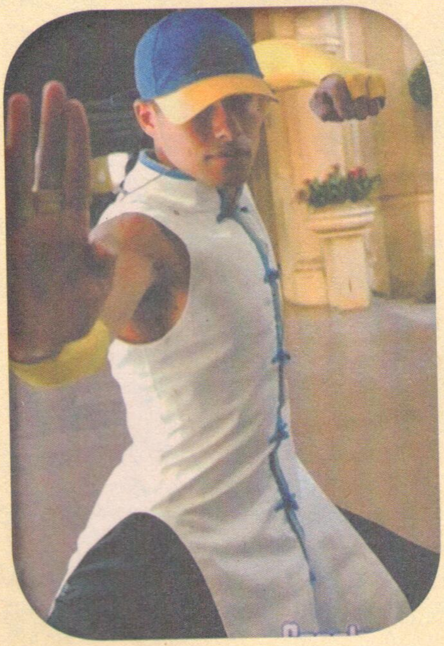
NT: Quais seus planos pro futuro? Pretende continuar fazendo cosplay? Vai participar de algum concurso grande?
Enquanto houver série, mangás e animês que me cativem, com certeza estarei fazendo planos para novos cosplays! Mas como sou uma grande negação no palco não tenho muitos planos nos concursos grandes, mas quem sabe? Até a próxima.

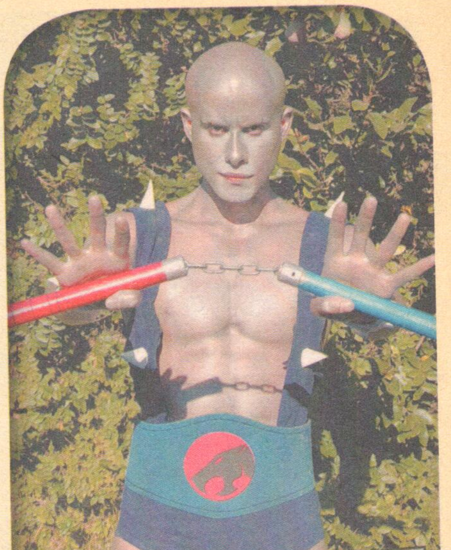


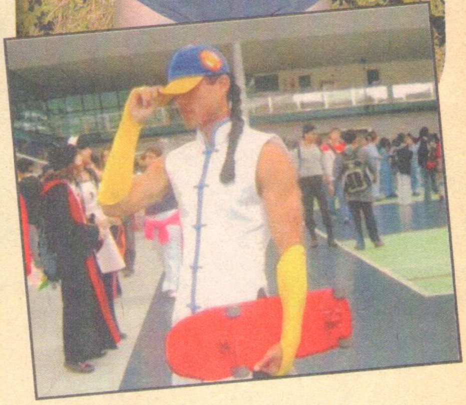
Por David Denis Lobão

> "Primeiramente o personagem tem que me chamar a atenção em algum aspecto: forma física, personalidade, qualidade, história e etc."









Dario Ferreira dos Santos, ou Yun, como é mais conhecido pelos amigos do mundo cosplay, é um professor de artes-marciais que se entregou de corpo e alma para se tornar um cosplayers. E a força do Hobbie é tanto, que ele literalmente entrou com o corpo na maneira de usar e vestir cosplay, já que apostou na ótima forma física para fazer cosplays de jogos de luta, entre eles personagens negros e até mesmo um Thundercat (Pantro), o que exigiu muita maquiagem para que ele ficasse todo azul. Confira!

Neo Tokyo: Quando começou a fazer cosplay? Como conheceu esse universo?

Comecei fazendo meu primeiro cosplay para ajudar um amigo na época, fui participar do grupo que ele montou de "Onimusha" e fui ao primeiro evento nessa época, meados de 2001 ou 2002, não me recordo bem. Nossa, tenho que voltar bem no tempo agora, um ex-aluno da academia (onde ele dá aula) um dia comentou comigo se eu já tinha ido em eventos de animês, na época eu nem sabia que existiam eventos com esse tema, o aluno era ninguém mais ninguém menos que o próprio Cássio Kawakita, quem é da velha guarda dos eventos deve conhecer e se lembrar dele muito bem. Até que um dia ele me trouxe umas fotos dele em eventos com outros cosplayers, achei o máximo. Nunca tinha visto e nunca imaginaria tal coisa, principalmente ver pessoas vestidas de personagens que eu conhecia: Galford, Ky Kiske, Tidus, Yuna, Squall... O mais legal foi que as pessoas nas fotos com o Cássio seriam as que eu conheceria mais tarde, e que mantenho contato até hoje. Na minha visão, ainda são ótimos cosplayers e ótimas pessoas: Jorge Lee, Paula Porn, Marcelo RAION, Jeff Duck, Eliana Hitomi, que namorava o Cássio na época... E foi aí que tudo começou mesmo e agradeço ao Cássio por ter sido meu tutor e ter me explicado o suficiente para entender como funciona o mundo cosplay e as pessoas que nele se encontram. Buddha abençoe o Cássio.

NT: Que cosplays já fez?

Não fiz muitos não, mas os poucos que eu fiz foram significativos e muito divertidos. Vamos listar aqui: Zumbi ("Onimusha: Warlords"), Yun ("Street Fighter 3: New Generation"), Deejay ("Super Street Fighter" / "Street Fighter Alpha 3"), CJ ("GTA San Andreas"), Jin dos Ventos ("YuYu Hakusho"), Umbrella Mercenary ("Resident Evil") e Pantro ("Thundercats").

NT: Que critério utiliza na escolha dos personagens?

Primeiramente o personagem tem que me chamar a atenção em algum aspecto: forma física, personalidade, qualidade, história e etc. Tenho mais apego a personagens de jogos de videogame, lutadores se possível. Personagens de animê não me chamam muita atenção, mesmo sendo lutadores, mas claro que tem suas exceções, né...

NT: Já sentiu algum tipo de preconceito?

Dentro de evento mesmo nunca, só fora que é mais complicado, mas até aí, só saber encarar. É aquele velho lance: o que as pessoas não conhecem, elas temem e julgam. Porque para elas não é importante, só o que elas fazem que realmente importa.

NT: Já fez ou faria cosplay de um personagem branco?

Com certeza já fiz e sempre presencio outros cosplayers fazendo também. Se gosta do personagem, tem que fazer mesmo, só não pode faltar o semancol para não ficar feio para a pessoa.

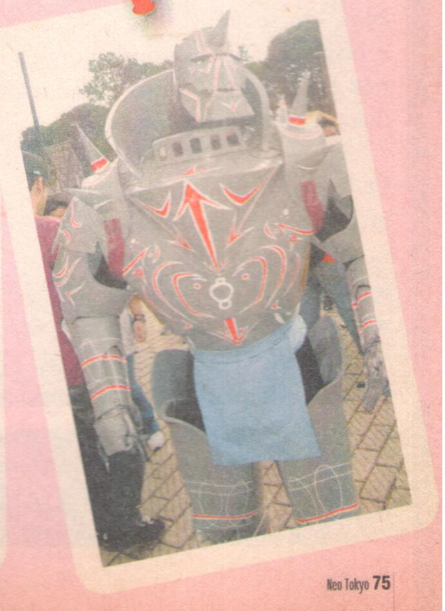
NT: Já pensou em competir em concursos?

Já pensei e já competi também, mas nunca fui pra ganhar ou algo do tipo, sempre diversão em primeiro lugar, prêmio é consequência de um trabalho bem feito, nada mais que isso. Mas ganhar mesmo só quando participo como convidado de algum grupo. Hoje em dia só participo mesmo como convidado.

NT: Como faz para conciliar as artes marciais e seus cosplays?

Faz um tempão que não me dedico a cosplay, o último foi o Pantro (Anime Friends 2008) e praticamente ganhei ele todo feito e toda a estrutura também, por isto agradeço ao Gabriel "Hyoga" Niemetz pela oportunidade. Com isto, ficou mais fácil me dedicar às artes marciais. Para falar a verdade, nunca deixei e treinar para fazer um cosplay ou algo do tipo. Artes Marciais são a minha vida praticamente desde 2001 e agora que consegui me formar no Kung Fu, ficou mais gostoso treinar e me dedicar a outras artes marciais como Boxe e Muay Thai, que pratico faz um tempo também. Quando estiver "craque de novo" quem sabe posso por em prática alguma coisinha que aprendi em algum cosplay futuramente.

Galeria Cosplay



Turma da Mônica Jovem: O Anjo do Amanhecer

Parte 2

CAPÍTULO ÚNICO

"Feliz Ano Novo!"

Por Jacqueline Ariga. (Himiko)

04:17.

A expressão da garota o comovia profundamente. Jamais a havia visto tão desmotivada como naquela noite. Ângelo fitava o relógio de pulso e calculava o tempo até um certo lugar que apenas ele conhecia. Dessa vez era o loiro quem a convidava pra sair. Por uns instantes, o medo a atormentava. Mas, em sequência, tomava coragem e pisava fundo na grama com os dois pés descalços. O anjo mandava-a se distanciar alguns passos dele.

O loiro despia-se do traje que o atrapalhava para ter maior liberdade nos próximos movimentos. Aquelas imensas asas se abriam no escuro da madrugada e, num ritmo rápido, se acalmavam em um só patamar. Ela o apreciava, hipnotizada ignorando todo o restante. Quando caía na real, era tarde demais, pois os seus pés já flutuavam, se distanciando do chão verde, e notava os dois braços esticados por trás pelo Ângelo. A asa-delta batia numa força incrível. A casa se transformava em uma caixinha de fósforos. E num piscar de olhos, conseguiam visualizar toda a vizinhança onde ela morava.

Uma alegria profunda e sincera se espalhava no rosto da garota. Atraído pela felicidade dela, o loiro também sorria. De vento em popa, os dois passeavam rapidamente pelo Limoeiro. A iluminação das moradias realçava ainda mais a maravilhosa paisagem vista de cima pra baixo.

05:53.

Após uma hora e meia voando no céu pintado com a cor que antecedia o amanhecer, aqueles olhares cheios de empolgação da garota se acostumavam com o passeio. Depois de terem subido ao céu, os dois não haviam trocado uma só palavra, porque não precisavam necessariamente bater boca para admirar o espetáculo noturno. O cinza dos asfaltos dava lugar ao mar. Pela primeira vez, ela mexia os lábios.

- Acho melhor a gente voltar... – comentou a garota, observando abaixo da ponta de seus pés.

- Tá com medo, é? – provocou Ângelo.

- Nã... Não...! Claro que não! Acontece que preciso voltar antes de os meus pais acordarem! – respondeu ela, num misto de medo e irritação.

- E... Se eu te soltar agora aqui, no meio do mar? – ameaçou, balançando os braços.

- Eu sei que você não tem coragem! – retrucou ela com toda a certeza do mundo de que o loiro não a soltaria.

- Ah não...? Então tá... Você vai me odiar pro resto da sua vida! – soltou-a espontaneamente.

06:00.

A queda da garota coincidia com o sol do amanhecer se despertando. Apesar de todo o medo de cair, da força da gravidade empurrando para baixo, por uns instantes, o arregalo dos olhos parava pra apreciar rapidamente esse momento único e espetacular. Ela sentia sendo capturada pelo Ângelo. O loiro a segurava na mesma posição antes de soltar, a única diferença era o seu rosto apoiado nos ombros femininos. Os dois ficavam de frente perdidos no brilho solar.

> “Uma alegria profunda e sincera se espalhava no rosto da garota. Atraído pela felicidade dela, o loiro também sorria.

- FELIZ ANO NOVO! É aí... Curtiu? – gritou Ângelo, desenhando um belo sorriso no rosto e aproximou os lábios no ouvido da garota e sussurrou baixinho...

- Fo... Foi o nascer do sol mais lindo que eu vi até hoje... – respondeu ela retribuindo com o mesmo gesto na face, fascinada.

- É... – respondeu o loiro fitando os olhares nela.

- CA... CAHAM! É... Vamos? – tentou desviar dos azuis, mas, uma mão áspera a tocou lentamente na bochecha da garota.

Os dois topázios azuis prendiam as ágatas marrons da garota. Um anjo e uma menina mulher se entreolhavam profundamente. Ângelo fitava os lábios rosados e delicados dela. A garota retribuía fazendo o mesmo. As bocas se aproximavam em movimentos lentos. Um milímetro antes de se tocarem, ela cortava o clima com a sua voz. A proximidade era tanta que um conseguia sentir a respiração do outro.

- E... Eu preciso ir! – interrompeu ela, se desprendendo dos olhares dele.

- É... É verdade. O... Os seus pais vão ficar preocupados. – concordou o anjo num tom de desânimo.

A volta parecia uma eternidade. O ambiente descontraído deles até então se tornava tenso e o disparar dos batimentos atrapalhava até para puxarem uma simples conversa de qualquer assunto. No fundo o loiro sabia ter mexido com o coração daquela garota. Jamais imaginava ter tais sentimentos por ela. Justo por uma colega que mal trocavam conversas na infância. Raríssimas vezes se encontravam. Ângelo nem se lembrava quando tinha sido a última vez.

06:36.

Silenciosamente, as duas sombras pousavam no chão verde do lado da janela. Fim de passeio. O anjo descansava suas asas e, antes de partir, esperava a garota adentrar no quarto, o ponto de chegada. Pela última vez, Ângelo apoiava os dois largos braços na sacada e inclinava o pescoço para dentro. Os dois ficavam se olhando por algum tempo. Os próximos murmúrios dela provavelmente teriam sido agradecimentos pelo maravilhoso amanhecer, mas eram calados pelos misteriosos lábios do anjo atrapalhado. Mal a garota serrava o marrom e ele se afastava.

- T... Tchau! – se despediu com uma voz envergonhada, e suas asas batiam e partiam para bem longe, desaparecendo no imenso céu.

Os ombros femininos relaxavam e o seu corpo se deitava na cama. A garota apalpava a própria boca e, se entregando ao gostoso calor da boca masculina, fechava os olhos. Era um simples toque de lábios, mas eram inesquecíveis. Talvez seja por causa da magia do primeiro dia do Ano Novo, talvez amanhã nem se lembrasse mais e achasse tudo uma bobagem. Nada disso fazia importância pra ela naquela manhã. Antes de cair no sono, a ruiva de cabelos soltos comentava pra si mesma.

- Ai, Senhor... Tomara que isso não seja um sonho... – disse ela fechando, os olhos.

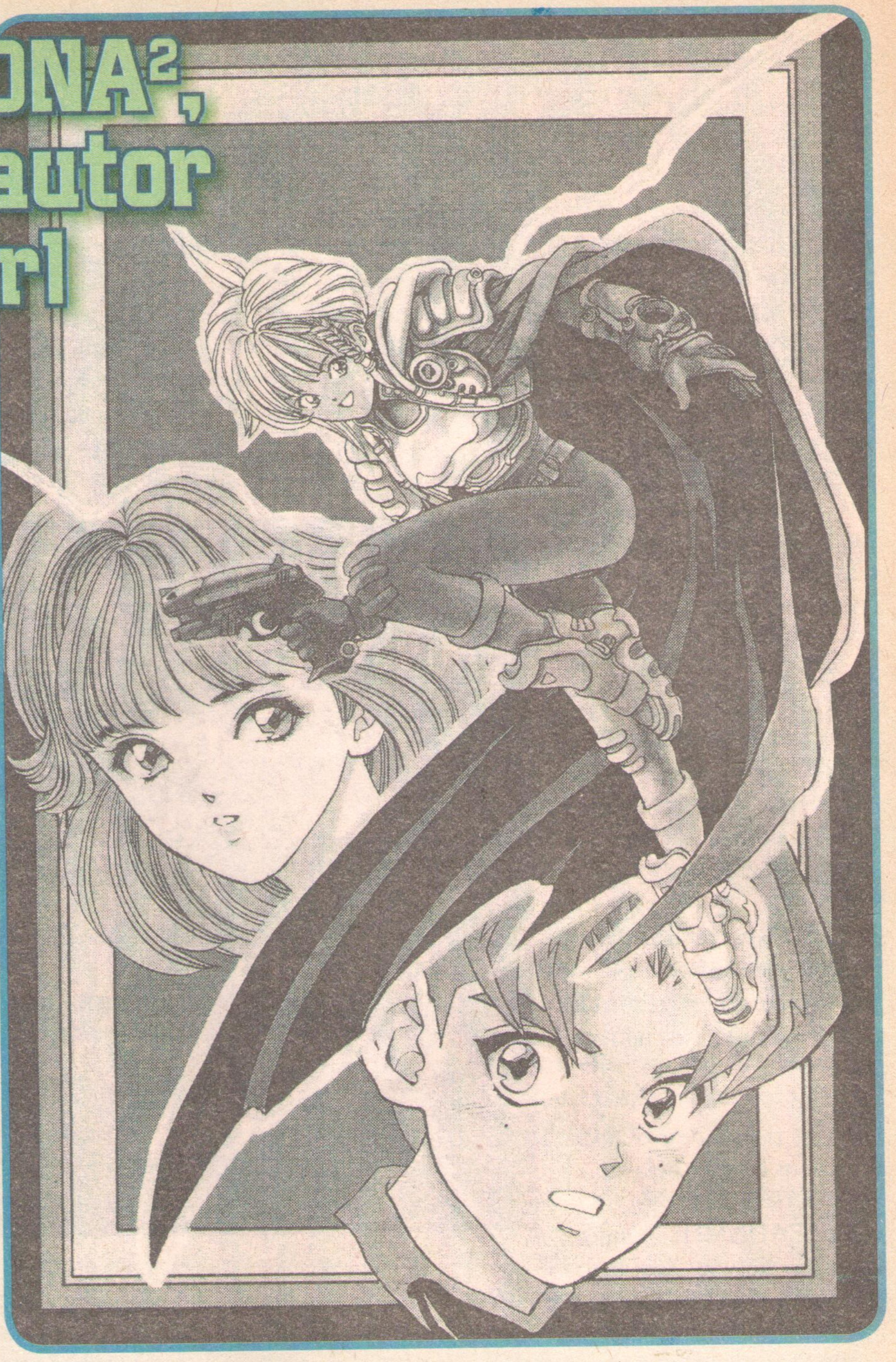
O seu rosto desanimado e triste da noite anterior de Denise dava lugar a um sorriso inocente e cheio de sonhos como de uma criança. Os anjos abençoavam toda a felicidade do mundo para aquela garota.

FIM

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE
Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

A obra Turma da Mônica Jovem pertence exclusivamente ao seu criador. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.

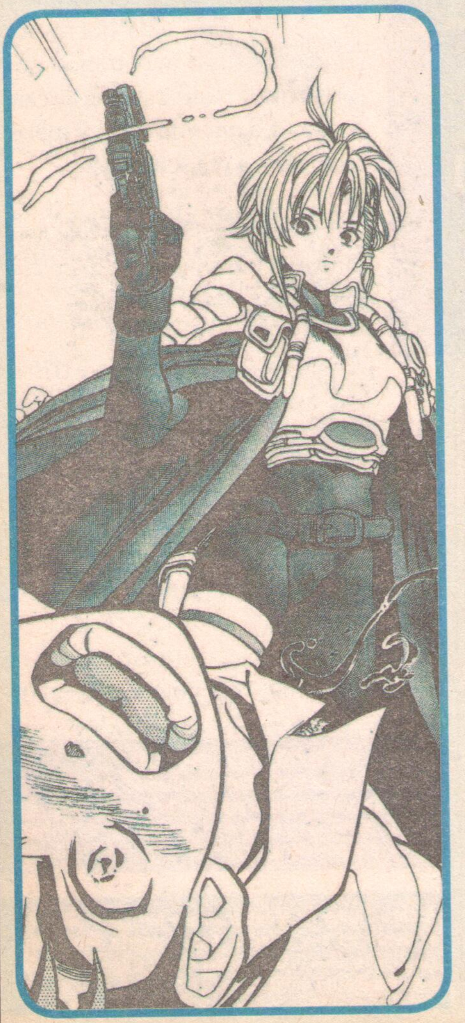
JBC lança DNA², do mesmo autor de Video Girl



A Editora JBC publica mais um grande sucesso dos shonens: DNA², o mangá para meninos que mistura humor e ficção científica, acaba de chegar ao Brasil.

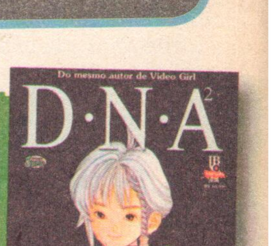
O mangá trata do adolescente Junta Momonari que está no auge de sua sexualidade, porém tem graves crises nervosas diante de uma situação mais íntima com uma garota. No futuro ele será o único culpado pelo grave problema de superpopulação do mundo, pois o seu código genético é capaz de transformá-lo em um homem irresistível.

Na tentativa de impedir que isso ocorra, Karin Aoi - uma graciosa e atrapalhada operadora de DNA - partirá do futuro para atingir Junta com uma bala especial capaz de transformá-lo em um homem normal. Apesar do seu empenho na missão, ela cometerá um erro gravíssimo: acertará o seu alvo com a bala errada e acabará acelerando o processo de desenvolvimento do DNA especial.



O autor Masakazu Katsura não apenas explora a sua veia cômica como também capricha nas empolgantes cenas de pancadaria. E, claro, lindas garotas que, algumas vezes, surgem com pouca roupa e em situações instigantes.

Katsura já conquistou o público brasileiro com a história de DNA² em 2005, quando o anime foi exibido pela primeira vez, e retorna para repetir a façanha, agora com sua versão mangá. É de autoria dele também o sucesso Video Girl, título publicado pela Editora JBC em 2001.



DNA²

FORMATO: 13,5 X 20,5 CM

AUTOR: Masakazu Katsura

PÁGINAS: média de 200 páginas

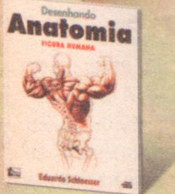
PREÇO: R$ 10,90

5 volumes, em formato tankohon (livro encadernado com lombada quadrada)

SÓ HÁ UM CAMINHO PARA QUEM TEM DIFERENCIAL.

O SUCESSO!

Bloco de Desenho Comix
Tamanhos A4 e A3



Desenhando Anatomia Figura Humana
Por Eduardo Schloesser

Desenhando Anatomia Figura Feminina
Por Eduardo Schloesser

Mozart Couto Desenhando Arte Fantástica
Volume 1

Mozart Couto Desenhando Arte Fantástica
Volume 2

Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
Volume 1

Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
Volume 2

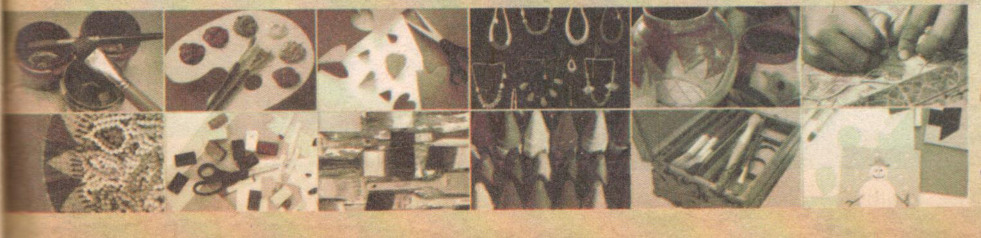
O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla

Guia Oficial DC Comix Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros

CURSOS DE DESENHO OPERA GRAPHICA.

VOCÊ É APENAS UM ARTISTA?

OU VOCÊ É UM ARTISTA COMPLETO?



à venda na
Comix Book Shop
Al. Jaú,1998-São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br

Por Minami Keizi

TEMPOS ROMÂNTICOS

Nos anos 50 havia muito mais interatividade entre os jovens nikkeis. Eram várias comunidades japoneses trocando conhecimentos entre si. A coqueluche do momento era a correspondência promovida pelas rádios com programação nipônica. Sei que muita gente se casou através da coluna sentimental. O cinema japonês estava no auge. A colônia recebia todos os tipos de publicações, inclusive os mangás. Nos anos 60, para se ter uma idéia, uma publicação de mangá tinha a tiragem astronômica de 6,5 milhões de exemplares. Hoje, não tira mais que 2,5 milhões de exemplares.

COISAS QUE DÃO SORTE

- SE PREPARAR UM CHÁ JAPONÊS E UMA FOLHA DO CHÁ SE LEVANTAR NA XÍCARA, ALGO DE BOM IRÁ TE ACONTECER.
- SE A PRIMEIRA VISITA DO ANO NOVO FOR UMA MENINA, VOCÊ TERÁ SORTE NESSE ANO.
- NO COMEÇO DO ANO, SE SONHAR NO PRIMEIRO DIA COM A MONTANHA FUJI (QUE É A MAIS ALTA NO JAPÃO), NO SEGUNDO DIA COM UM FALCÃO, NO TERCEIRO DIA COM UMA BERINJELA, VAI TER MUITA SORTE NESSE ANO.
- SE ENCONTRAR UMA ARANHA EM CASA DE MANHÃ, É UM BOM SINAL.
- SE ENCONTRAR UM TREVO-DE-QUATRO-FOLHAS, É BOM.
- SE PUSER A MUDA DA PELE DE COBRA NA CARTEIRA, VOCÊ GANHARÁ MUITO DINHEIRO.
- A MOEDA DE 5 IENES É UM SÍMBOLO DE LIGAÇÃO ENTRE PESSOAS.

CRONOLOGIA DO JAPÃO

1920 – Pânico econômico causado pelo término da guerra.
O Japão torna-se membro da Liga das Nações
1913 – Abolido o Tratado com a Inglaterra
1914 – Formação do Partido Comunista Japonês
Queda da Bolsa de Valores, crise econômica no país.
Morre o escritor Mori Ogai
1915 – Primeira perseguição aos comunistas
Deu-se o terremoto de Kanto
1916 – Takahashi Katsumi descobre a Vitamina A
1917 – Início da transmissão de radiodifusão
Conferência de Sindicatos de Trabalhadores
1918 – Formada a Congregação dos Sindicatos de Trabalhadores
Instalado o serviço de telefone automático
Morre o Imperador Taisho
O Imperador Hirohito sobe ao trono

COISAS QUE DÃO MÁ SORTE

- Cortar unhas à noite não é bom presságio.
- As tiras dos tamancos desfiadas ou cortadas por acaso.
- Passar comida com pauzinhos e recebê-la com pauzinhos.
- Um bando de corvos.
- Se um corvo cantar no telhado, acontecerá algo ruim com algum dos membros da casa.
- Quando encontrar um carro funerário, é melhor esconder os polegares das mãos. Se não o fizer, os seus pais terão má sorte.
- Se encontrar uma aranha em casa à noite, é ruim.
- Se uma mulher grávida vir um incêndio, o bebê vai ter uma marca azul quando nascer. Se ela vir o cortejo dum funeral, o bebê vai ter uma marca vermelha. Para evitá-las, ponha um espelho na cinta da grávida. A parte espelhada deve ficar para o lado de fora.
- Quando voltar de um funeral para casa, antes de entrar, deve deitar sal no seu corpo.
- Quando visitar um doente, não deve levar uma planta em vaso.
- Quando fizer um discurso numa cerimônia de casamento, não deve dizer palavras relacionadas com "acabar" ou "cortar".
- Se vestir "KIMONO" e se o cruzar ao contrário, isso é ruim (porque se cruzar ele do lado contrário é a forma de vestir os mortos).
- Quando dormir, pôr a cabeça para o norte é ruim.

BONS TEMPOS

Foi se o tempo em que um assalariado tinha um emprego vitalício. A crise apanhou o Japão e muita gente perdeu o seu emprego, principalmente os milhares de dekasseguis brasileiros que foram em busca de uma vida melhor na terra das cerejeiras. O Japão já não é o Eldorado dos nikkeis. Com a queda na exportação engrossou a fila de desempregados.

CINEMA JAPONÊS

Nos anos 50, 60 e 70 havia em São Paulo quatro cinemas passando exclusivamente filmes japoneses. Eram: Cine Jóia, Cine Nippon, Cine Niterói e Cine Álamo. As cinco sessões eram diárias com lançamentos semanais e muito concorridas. Nas cidades do interior também passavam filmes japoneses, uma ou duas vezes por semana.

NAMORO NA TERRA DO SOL NASCENTE

AQUI, QUANDO VOCÊ QUER SABER SE É CORRESPONDIDO FALA DIRETAMENTE COM A PESSOA DESEJADA OU PEDE PARA UM AMIGO. NO JAPÃO OS APAIXONADOS NÃO COSTUMAM SER DIRETOS E ÀS VEZES PASSAM ANOS E ANOS SEM REVELAR O SEU AMOR, OU SEJA FICAM ALIMENTANDO UM AMOR QUE NINGUÉM SABE.

AQUI, OS NAMORADOS SE BEIJAM, ABRAÇAM, AMASSAM ETC. EM PÚBLICO. LÁ NO JAPÃO O MÁXIMO QUE VOCÊ VÊ É UM CASAL ANDANDO DE MÃOS DADAS. ISSO PORQUE BEIJOS, ABRAÇOS E CARÍCIAS SÓ DEVEM SER TROCADOS EM LUGARES RESERVADOS, POIS AO QUE PARECE, PRECEDEM O ATO SEXUAL, E POR ISSO SÃO VISTOS COM MAUS OLHOS.

AS 4 ESTAÇÕES DO ANO

VOU DESCREVER AQUI, MAIS OU MENOS COMO FICA O CLIMA EM CADA ESTAÇÃO, COM BASE EM TÓQUIO (PELO FATO DO JAPÃO SER COMPOSTO POR 4 ILHAS, O CLIMA TENDE A VARIAR MUITO DE REGIÃO PARA REGIÃO).

A PRIMAVERA COMEÇA NO FIM DE MARÇO. NÃO CHOVE MUITO E AS FLORES SE ABREM, PRINCIPALMENTE AS SAKURA (FLOR DE CEREJEIRA) NOS JARDINS. NÃO FAZ MUITO CALOR NEM MUITO FRIO. É UMA ÉPOCA LINDA E AGRADÁVEL E É A ESTAÇÃO FAVORITA DA MAIORIA DOS JAPONESES.

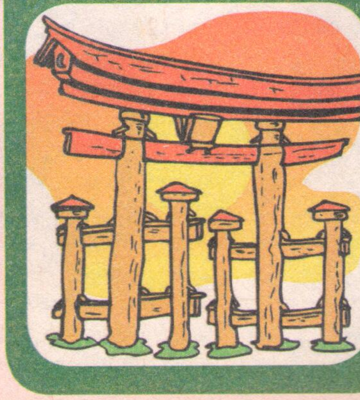
EM MEADOS DE JUNHO COMEÇA A CHOVER. ESTE PERÍODO CHUVOSO DURA QUASE UM MÊS. O CÉU ESTÁ SEMPRE ESCURO, AS ROUPAS LAVADAS DEMORAM MUITO TEMPO A SECAR E CHOVE FREQÜENTEMENTE. OS JAPONESES USAM O GUARDA-CHUVA TODOS OS DIAS. SENTEM-SE DEPRIMIDOS E QUASE NINGUÉM GOSTA DESTA ÉPOCA .

EM SETEMBRO, COMEÇA O OUTONO. É NESSA ÉPOCA QUE APARECEM OS VENDEDORES DE BATATA- DOCE ASSADA NO JAPÃO. AS FOLHAS DAS ÁRVORES FICAM DE VÁRIAS CORES COMO VERMELHO E AMARELO. É MUITO LINDO E ASSIM COMO A PRIMAVERA, ELES GOSTAM DO OUTONO.

E, EM NOVEMBRO (MAIS OU MENOS), COMEÇA O INVERNO.

O USO DA MÁSCARA

NO JAPÃO, QUANDO AS PESSOAS ESTÃO COM CONSTIPAÇÃO E TOSSE FORTE É NORMAL QUE COLOQUEM MÁSCARAS PARA PREVENIR O CONTÁGIO DE OUTRAS PESSOAS E PARA EVITAR QUE RESPIREM PÓ. NA PRIMAVERA, A MÁSCARA TAMBÉM É USADA PELAS PESSOAS ALÉRGICAS, POIS ALGUMAS TÊM FORTE ALERGIA AO PÓLEN DO CEDRO, E O AMBIENTE ESTÁ CARREGADO DELE NESTA ÉPOCA. OS JAPONESES USAM ESTA MÁSCARA DENTRO DOS TRENS, EM REUNIÕES, NA RUA ...



ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

NOVA UNIDADE: FILIAL SANTA CRUZ!

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL SANTA CRUZ - Fone: (11) 5084-5074
R. Loefgreen, 934 - Próximo ao Metrô Santa Cruz

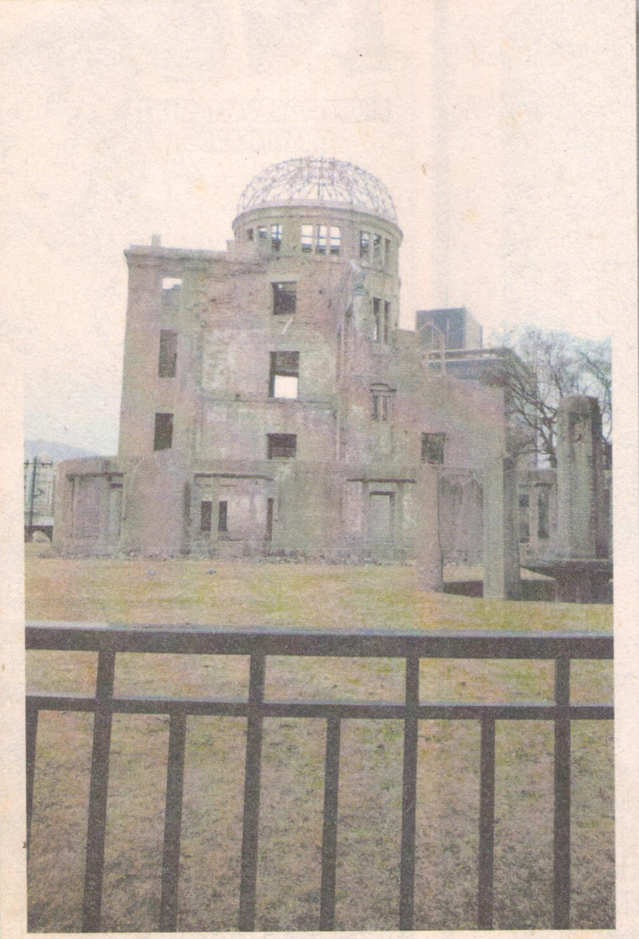
FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sábado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

areae
escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

Por Giuliano Peccilli



MEMORIAL DA PAZ DE HIROSHIMA

Visitar Hiroshima com certeza é um dos roteiros de viagem quando estamos no Japão. Diferente de outras cidades, ir a Hiroshima significa encontrar a paz e ficar diante de uma das maiores covardias da história.

No dia de 6 de agosto de 1945, 250 mil pessoas foram mortas com o lançamento da primeira bomba atômica sobre uma cidade no mundo. De toda uma cidade, apenas um prédio ficou de pé, justamente a sede da prefeitura, que acabou se tornando um símbolo internacional da destruição em massa. Hoje ele é conhecido como Memorial da Paz, um local onde muitos param para refletir sobre as guerras do mundo.

Um dos pontos da cidade mais interessantes é o Museu da Bomba Atômica. A visita proporciona as mais variadas sensações, já que além de elementos que passam mensagens de esperança, o museu traz relatos dos casos de doença após a bomba atômica, as mortes de crianças, além de itens pessoais deformados.

O Sino da Paz é tocado sempre que se lembra esse fatídico dia e Chama da Paz ficará acesa enquanto existirem bombas atômicas no mundo.

O que falta na sua bolsa?

Algo descolado, divertido e diferente, claro!

Atrê chega às bancas também em formato pocket

atrevida
harry potter
Pocket
Nas bancas!

cabe na bolsa

no fichário

na mochila

Você escolhe a que tem a sua cara!

Leitura o seu melhor investimento

EDITORA ESCALA

Confira também: edições anteriores, coleções e mais de 3.500 outros produtos pelo **www.escala.com.br**